VUELVEN LOS TERRORES CASEROS DE «LAS MIL CARAS DEL MIEDO»

FANGORIA

NUM. 33 400 PTAS.

LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

STEPHEN KING INICIA EL LARGO CAMINO HACIA EL APOCALIPSIS

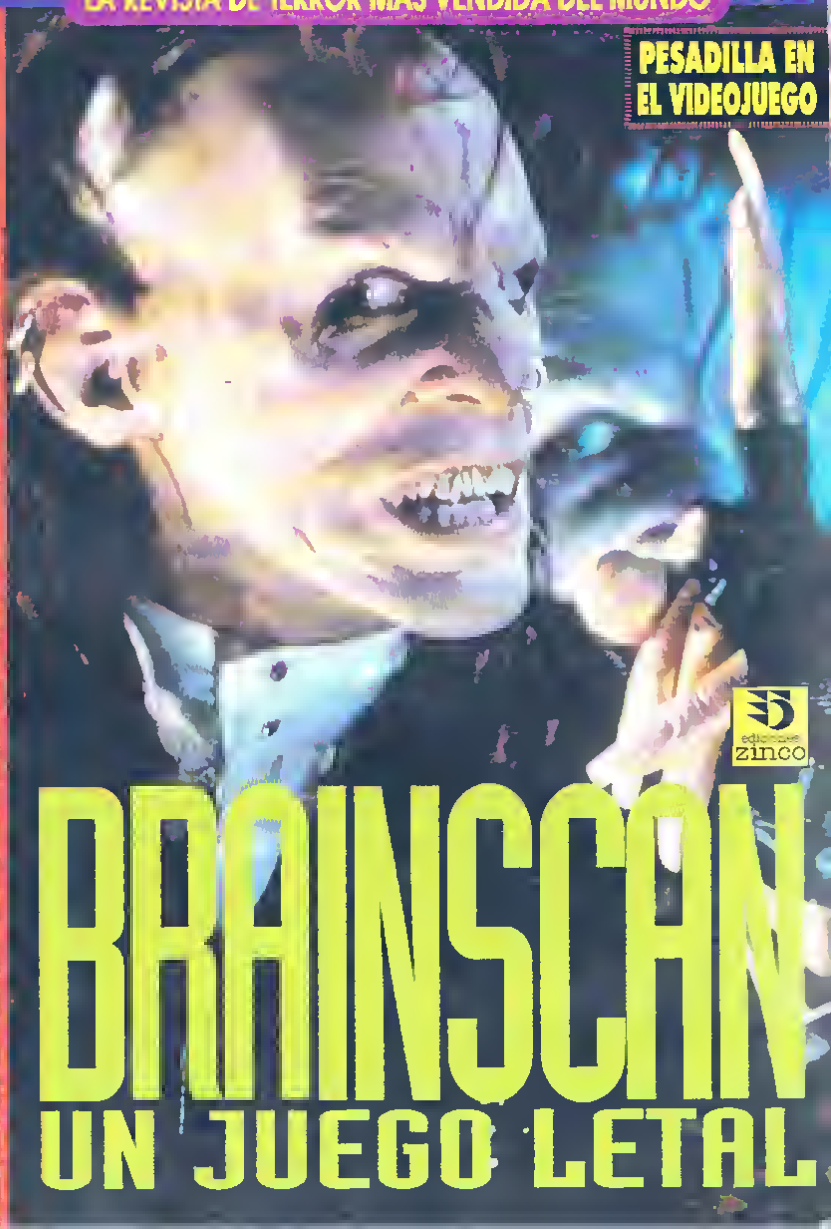
CRONOS CHUPA SANGRES MEXICANO

BIG MACK de HONG KONG AL ATAQUE

NO HAY ESCAPE PARA LOS MALVADOS

MEX. N$ 8 00
00033
5 414090 100625

PESADILLA EN EL VIDEOJUEGO



ediciones zinco

BRAINSCAN

UN JUEGO LETAL

¡Llegan los malos...!

Sí, los malos Favoritos de muchas partidas de Juego de Rol:

llegan en un accesorio de juego oficial para los

FORGOTTEN REALMS

¡Corre a comprarlo a tu ROLERIA habitual!

FANGORIA

TRIPAS

20 **NO HAY ESCAPE PARA LOS MALVADOS**
Una isla, un penal... es el futuro

26 **EL LARGO CAMINO AL APOCALIPSIS**
Stephen King nos narra el fin del mundo

32 **UN JUEGO LETAL: BRAINSCAN**
Donde acaban las imágenes de ordenador empieza la muerte

38 **LA VIDA CON PSICOMAMA**
Todo el mundo debería tener una

42 **BIG MACK DE HONG KONG AL ATAQUE**
Así hacen el terror en el lejano Oriente

48 **CRONOS, TIEMPO Y SANGRE**
Una antigua máquina da ganas de matar

52 **LAS COLINAS TENIAN OJOS**
Wes Craven creó una película de culto

62 **LOS MUERTOS DEL VIDEO**
Estos son los independientes del Horror

SANGRE

6 **LA INVASION DE LOS MUERTOS**
Las últimas novedades del terror

10 **DELIRIOS Y BABEOS**
Recomienda no tomar las películas muy en serio

12 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS**
Páginas que rezuman pavor

14 **LAS CARTAS DEL AVERNO**
Las espantosas misivas de los lectores

16 **LAS MIL CARAS DEL MIEDO**
Estos son vuestros monstruos

Página 38

Responso

FANGORIA
OCTUBRE 1994 Num 33

EDICION EE UU
Director
ANTHONY TIMPONE
Director ejecutivo
Michael Gingold
Director de arte
Len H. Leake
Redactores
David McDonnall,
David Hutchison,
Maureen McTigna
Scott Briggs

EDICION ESPAÑOLA
Director
LUIS VIGIL
Director comercial
Francisco Morales
Director de publicidad
Angel Somoza
Director de producción
Hans Kötz
Coordinación gráfica
Lluis Guillén
Redactor jefe
Albert Sola
Redactores
Francisco José Campos
José Luis Esparza
Leonor Fernández
James Little Fountain
Ruiz de Villalobos
Composición
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc. 475 Park Avenue South New York N Y 10016 FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc Editorial material on this issue published from FANGORIA (U S Edition) num 132 is copyright © 1993 by Starlog Communications International Inc All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc is strictly prohibited Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traduccion al español y los textos originales en este idioma. Edita Ediciones Zinco S A. Avda. de Roma, 157 8º 08011 Barcelona España Director de Publicaciones Luis Vigil Exclusiva de Publicidad. A S S L. Pacífico 2. 3º 1ª teléfono (93) 408 06 74 fax (93) 340 37 55 Grabados MC Impreso en CRONION Distribuye Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225 08750 Molins de Rei Barcelona.
Dep Leg. B/20.858/91 IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EN MEXICO Pernas & Cia., Editores y Distribuidores S.A. de CV Lago Eire, 44 Col. Tacuba C.P 11410 Mexico D F RFC-PED-870217-B 47
Tel. 399 30 12 y 399 06 41

Impreso en España.
Printed in Spain

Precio para Canarias Ceuta y Melilla, 400 Ptas
(Incluye el transporte.)

CON BURGOS EN EL HORIZONTE

Hablo con mi buen amigo Jacinto Molina, alias Paul Naschy, y se me queja de que no le ofrecen papeles como astro del terror (otro gallo le cantara si hubiese nacido en los States), y de que nuestro Ciclope se olvidó de él en la lista de licántropos fílmicos a tener en la propia videoteca. Le meteremos un dedo en el único ojo al Ciclope, a modo de castigo, y que los lectores se acuerden de nuestro hombre-lobo nacional, que por otra parte ya debe de tener un lugar destacado en la videoteca de todo aficionado al cine fantástico y de terror.

Y hablando de este cine, confirmaros que la Primera Semana internacional del Cine de Fantasia, Suspense y Terror, Fantastic Burgos (que nada menos es el nombre oficial del evento), sigue adelante, y tendrá lugar en la cindad castellanoleonesa de los dias 30 de septiembre al 8 de octubre. Si, ya sé que este ejemplar saldrá a la calle más o menos para esas fechas, pero lo cierto es que, en cuanto he tenido la información os la paso.

Para los que aún les coja a tiempo para asistir, les diré qne Fantastic Burgos se estructurará en varios ciclos: sección oficial de peliculas a concurso, con ohras como *White Angel*, de C. Jones; *Dellamorte Dellamore*, de M. Soavi; *Le Gris du Ciel*, de Ralph Werner; *Vampire Wedding*, de J. Soukup; *Remedios desesperados*, de S. Main y P. Wells; *Younger & Younger*, de P. Adlon; *L'Issola Flottante*, de T. Mottola; *Cuchillos de fuego*, de R. Chalbaud; *Vivir, mata*, de B. Kamin, y *Evasión del cine Libertad*, de W. Marczewski. Una sección informativa, con *Hellraiser III*, *Unu vuelta de tuerca*, *Candyman*, *Braindead*, etcétera, y sesión de madrugada y antologia del género, con alrededor de treinta y cinco titulos, entre largometrajes y cortos. A lo largo del certamen están previstas actividades paralelas como ruedas de prensa, mesas redondas, excursiones, etcétera. El director de Fantastic es Antonio Gregori, y el presidente, Paul Naschy.

Si alguien está interesado en más información, pnede ponerse en contacto con Fantastic, Hotel HUSA. Puerta de Burgos, fax (947) 24-07-07.

Nada más, sólo deciros que me habian invitado a Fantastic, posiblemente para actuar como jurado, pero la coincidencia en fechas con la Feria del Libro de Frankfurt y mis ohligaciones profesionales me ohligarán a no estar alli, cosa qne me habria agradado sohremanera.

Comentaremos lo sucedido luego...

Luis Vigil

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

COLECCION PLANETA PROHIBIDO

Nº 1

Nº 2

Nº 4

Nº 6

Nº 7

ediciones zinco

ESPECIAL DINOSAURIOS

Nº 16/2

COLECCION CINE DE TERROR

Nº 8

Nº 9

Nº 10

FUERA DE COLECCION

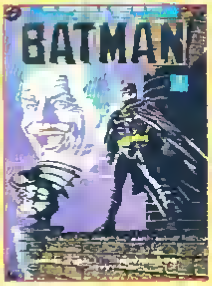
Nº 17

Nº 11

Nº 12

Nº 13

EN COMICS



Nº 3

Nº 5

INICIACION AL ROL

Nº 14

Nº 15

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- 1. DESAFIO TOTAL ..... 375 pts
- 2. REGRESOAL FUTURO ..... 500 pts
- 3. BATMAN ..... 550 pts
- 4 TERMINATOR 2. El dia del Juicio ..... 375 pts
- 5. BATMAN VUELVE ..... 700 pts
- 6. EFECTOS ESPECIALES ..... 390 pts
- 7. MAQUILLAJES STAR TREK ..... 500 pts
- 8. FREDDY HA MUERTO ..... 425 pts
- 9. DRACULA ..... 475 pts
- 10. GUIA DEL CINE DE TERROR ..... 500 pts
- 11. EL PADRINO II HISTORIA DE LA MAFIA ..... 375 pts
- 12. LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE ..... 375 pts
- 13. BATMAN VUELVE ..... 975 pts
- 14. GUIA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 15. GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL ..... 400 pts
- 16. DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 16/2. DINOSAURIOS MAGAZINE ..... 500 pts
- 17. DINOSAURIOS. Todo sobre los animales Prehistoricos ..... 475 pts

FORMA DE PAGO

- Talon bancario
- Contra reembolso
- Giro postal

Mas 250 pts. GASTOS ENVIO

Nombre y apellidos: .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov. .....

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS

«LA NUEVA PESADILLA DE WES CRAVEN». Si hay algo que inspira temor a Robert Englund es el tener que lanzarse nuevamente por el sendero de la promoción y verse obligado a explicar tanto a los amigos como a los enemigos el porqué –después de que Freddy mordiera el polvo envuelto en un gran despliegue de bombo publicitario en *Freddy's Dead: The Final Nightmare (Pesadilla final, la muerte de Freddy)*–, ha regresado con toda su gloria de dedos-cuchillas en la película que de momento lleva por título provisional *Wes Craven's New Nightmare*.

«La gente dirá que les mentimos –comenta Englund– y puedo comprender que la idea de otra entrega les disguste y decepcione, pero sé que esta película les gustará.»

La razón que explica tanto el regreso de Englund a la serie como su confianza en la nueva entrega es que el papá de Freddy, Wes Craven, también ha vuelto a ocupar el asiento de guionista/director. Craven asegura haber creado un terror muy distinto para esta nueva *Pesadilla*. «Cuando decidí hacer la séptima *Pesadilla* –explica–, llegué a la conclusión de que la alternativa más interesante era hacer una película sobre las personas de carne y hueso que se vieron involucradas en el proceso de creación de las películas de la serie. En vez de inventar otra historia, decidí crear una sobre las personas que hicieron las películas. En ese sentido, se puede decir que lo que estamos haciendo es más un documental que un largometraje de ficción.»

Foto: Tara Farrell/Copyright 1994 New Line

La séptima Pesadilla aporta un nuevo enfoque –y un nuevo maquillaje para Freddy–, a una serie que ya cuenta con diez años de existencia.

Craven se niega a ser mucho más preciso sobre la historia de *New Nightmare*, y se limita a explicar que la película «está basada en una serie de acontecimientos que tuvieron lugar en la vida de Heather Langenkamp» (para ser precisos, un incidente de acoso y agresión que tuvo lugar después de la temporada de trabajo de la actriz en la comedia televisiva *Just the Ten of Us*). Englund añade unas cuantas pistas más. «La acción se desarrolla en Los Angeles el año 1994 –dice– Heather y su hija están recibiendo mensajes muy extraños de alguien que las acecha, y a partir de entonces los sueños empiezan a confundirse con la realidad.»

La sensación de verosimilitud se ve aumentada por el hecho de que aparte de Langenkamp, John Saxon y Craven también se interpreten a sí mismos, junto con Englund (aparte de interpretar a Freddy). Los ejecutivos de la productora New Line Cinema Robert Shaye, Sara Risher y Michael De Luca también hacen breves apariciones en la película interpretándose a sí mismos, al igual que los chicos de la KNB, que se encargan de crear las escenas de FX donde no aparece Krueger. La tarea de llenar de cicatrices al acechante de los sueños ha vuelto a ser encomendada a David Miller, quien utilizará lo que Englund describe como «una variedad distinta del maquillaje de Freddy».

«Todo el mundo ha vuelto para interpretarse a sí mismo porque la película habla de nuestras vidas –explica Craven– Es mucho más una historia de Heather que de Freddy... Las otras seis películas eran meramente eso, películas. Lo que estamos haciendo ahora es la vida real. La historia se basa en la idea de que el espíritu de Freddy Krueger lleva

mucho tiempo en circulación, y que estuvo más o menos controlado durante el período de tiempo en el que se hicieron las seis primeras películas de la serie. Pero cuando dejaron de hacer películas de Freddy, ocurrió algo muy extraño y peligroso la entidad se ha dado cuenta de que ya no está confinada al personaje de Freddy, y ha decidido actuar.»

Craven añade que la séptima entrega de la serie (que lleva el subtítulo de *The Real Story*) no contendrá adolescentes ni frases graciosas de Freddy, mientras que Englund promete que presentará a un asesino de los sueños nuevo y mejorado. «Freddy es mas oscuro, más fuerte y más grande –dice el actor– Se ha liberado de los restricciones de las películas anteriores, y será utilizado de una manera estructural para examinar la idea de si Hollywood fue el responsable de creer a Freddy o si Freddy ya existía antes de que a Wes se le ocurriera ese concepto. La película responderá a la pregunta de donde empezó y terminó Freddy.»

Pero en cuanto a cómo concluirá la película, de momento todo son suposiciones. «Bueno, en estos momentos no tengo ni idea de cuál será el final de la historia –admite Craven– Nadie la tiene. Nos estamos limitando a observar y esperar.» La espera del público terminará cuando *Wes Craven's New Nightmare* llegue a los cines de los Estados Unidos el día 7 de octubre.

—Marc Shapiro

EL TELETIPO DEL TERROR: Malas noticias sobre ***Halloween 6:*** Quentin Tarantino ha abandonado el proyecto después de haber tenido una discusión con el coproductor ejecutivo Mustafá Akkad, y el director Scott Spiegel se ha marchado con él. Se ha informado de que Spiegel será sustituido por Matthew Patrick... Siguen corriendo rumores de que David Cronenberg, quien ha decidido abandonar el proyecto televisivo *Crimes Against Nature*, dirigirá la adaptación cinematográfica de la polémica novela de Bret Easton Ellis *American Psycho* (ídem, Ed. B). Lo que sí es seguro es que Norman Snider, el coguionista de *Dead Ringers (Inseparables)* ha terminado un guión... Savoy Pictures ha iniciado el rodaje de *Dr. Jekyll and Ms. Hyde* en Toronto. David F. Price dirige este enfoque cómico del clásico del género sobre un guión de Tim John y Oliver Butcher, que cuenta cómo Tim Daly, un químico convertido en creador de perfumes, se transforma en la malvada Sean Young... Gale Anne Hurd producirá *Witch Hunt*, la secuela a su éxito *Cast a Deadly Spell* (*Hechizo letal*, estrenada en vídeo por Warner), también para la HBO. Paul Schrader dirigirá esta historia de detectives ambientada en la década de los años cincuenta sobre una caza de brujas al estilo McCarthy... ¡pero con brujas de verdad! El guión vuelve a ser de Joseph Dougherty... H. R. Giger está rediseñando al monstruo de *Species*, de Roger Donaldson, mientras que el ocupadísimo Kevin Yagher se encargará de crear los maquillajes especiales de *Rumpelstiltskin*, que se ha informado tendrá un enfoque más adulto del que empleó Mark Jones a la hora de dirigir su predecesora *Leprechaun (La noche del duende)*. Max Grodenchik, Allyce Beasley y el cómico Tommy Blaze encabezan el reparto... Tony Todd vuelve para *Candyman 2: Farewell to the Flesh*, en el que una restauradora descubre la extraña conexión existente entre su familia y el temible Candyman. La película se rodará en Nueva Orleans y será distribuida por Gramercy Pictures... En cuanto haya terminado *Tank Girl*, una historia de acción futurista protagonizada por Emily Lloyd con FX de Stan Winston, Rachel Talalay pasará a ocuparse de *Ghost Hunter*, una producción Cinema Line que quizá sea distribuida por la Columbia. La productora también ha puesto en marcha *Mama's Boy*, una adaptación de la novela de Charles King escrita por Donald Stewart que será protagonizada por William Baldwin... El subgénero de la antología de horrores se desplaza a la ciudad en *Tales from the Hood*, una producción de Savoy Pictures a rodar próximamente con Spike Lee como productor ejecutivo. Rusty Cundieff dirigirá el guión que ha coescrito con el productor Darin Scott... Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, el equipo de *Delicatessen* (ídem), vuelven a la carga con otra fantasía oscura, *The City of Lost Children*, una historia sobre jóvenes atrapados en una tierra sobrenatural donde cíclopes malignos intentan robarles los sueños protagonizada por Ron Perlman... Showtime se sube al carro de las antologías televisivas con una nueva versión de *The Outer Limits (Rumbo a lo desconocido)*, que espera poner en marcha muy pronto... Charles Band ha creado una nueva división empresarial llamada Pulse Pounders consagrada al terror puro y duro cuyo primer título será *Castle Freak*, de Stuart Gordon. En cuanto a la Full Moon, el colaborador de FANGORIA Daniel Schweiger dirigirá *Arcade 2* el próximo invierno, y promete que la película irá mucho más allá que su predecesora... Los virus asesinos son la última moda del terror de serie A, con toda una carrera entre producciones de gran presupuesto en la que cada una intenta llegar a los cines antes que las demás. *The Hot Zone*, de la Fox, será dirigida por Ridley Scott sobre un guión de James V. Hart, con Robert Redford y Jodie Foster como protagonistas, en tanto que Wolfgang Petersen se encargará de *Outbreak*, una producción Columbia con guión de Ted Tally *(Silence of the Lambs (El silencio de los corderos))*, Lawrence Dworet y Robert Roy Pool, con Dustin Hoffman encabezando el reparto.

Ilustración William Simpson/Copyright DC

Después del fracaso de su cómic *Scarlett*, la DC vuelve a probar suerte en el subgénero de los chupadores de sangre con *Vamps*. Este título del sello Vertigo, que cuenta las sangrientas actividades de cinco vampiras que se desplazan sobre motos «Harley», es escrito por su guionista Elaine Lee como «un cruce entre las novelas de Anne Rice y *Thelma y Louise*».

DELIRIOS Y BABEOS

por DAVID J. SCHOW

FRANKENSTEIN 1994

A comienzos de 1943 Lou Costello –cuya carrera como mitad del equipo comico que ha obtenido mayores exitos de taquilla en todo la historia del cine iba viento en popa– propuso un musical de Broadway como futuro proyecto para el y su compañero La pelicula de A & C *It Ain t Hay* se habia rodado al mismo tiempo que *Frankenstein Meets the Wolf-Man (Frankenstein y el hombre lobo)* la primera de las temibles «reuniones de monstruos» de aquel estudio y posteriormente las dos peliculas fueron distribuidas en forma de programa doble Citando la correctisimo conclusion a la que llegaron Bob Furmanek y Ron Palumbo en su amplisimo y exhaustivo libro *Abbott and Costello in Hollywood* «eso suponia anticiparse en cinco años a *Abbott and Costello Meet Frankenstein (Contra los fantasmas)*»

Eh, oiga ¿que ha dicho?

Vamos a explicarlo según los comunicados de prensa de aquella epoca el musical propuesto por Costello «incluiria al Monstruo de Frankenstein, Drácula, y proadblemente o la(s) hija(s) de Dracula el Hombre Lobo, y unas cuantas personalidades del terror más» Despues de Broadway se tenia la intencion de convertirlo en pelicula El azar intervino de monera decisiva en varias ocasiones Despues de que Abbott y Costello hub eran terminado una agotadora gira de dos meses por las compamentas del e,ercito junto con el reparto de su popular programa radiofonico (el duo acababa de ser e.ogiado por hacer motivado la venta de bonos de guerra por valor de unos ochenta y cinco millones de dolares a "raves de ese tipo de esfuerzos) Costello enferma de fiebre reumatica el dia en que cumplia treinta y siete años y "uvo que posar casi un año en camo

Sin embargo medio sigla después los monstruos de la Universal cantan bailan giran y se contonean siguenad las compases de temas clasicos del rock encimo de un escenario como parte de un espectaculo en vivo ofreciad par el parque tematico de los Estudios Un versal titulado *Beetlejuice s Graveyard Revue («Revista del Cementerio de Bitelchus»)* Los veinte minutos que dura el espectaculo son ofrecidos cada hora hasta un máximo de diez veces al día y se estan convirtiendo rapidamente en la atraccion «sin maquinaria» que atrae a más público de todo el parque Con un presupuesto de dos millones de dolares un escenario tecnogâtico al aire libre y un monton de trucos pirotécnicas, el espectaculo cuenta con Bitelchus como presentador y maestra de ceremonias y con encarnaciones musicalmente «transfunkificadas» de Drácula el Hombre Lobad el Fantasma de la Opera y el Gran Fronk y su Novia

(Bitelchus la criatura mas contemporanea del reparto, es utilizado por MCA/Universol con licencia de Geffen Films Aparte del ajuste de imagen necesario para pasar del gotico al rock el personaje parece tan adecuado como cualquier otro para proporcionar nuevos enfpques comerciolizables a los viejos monstruos Ah y ademas tiene gracia toda la que puede aspirar a tener una atraccion «para menores acompañados» claro Lo multitud le adora incluso cuando les monga las camaras fotográficas)

Ser Frankenstein en la decada de los años noventa no resulta tan fácil Esta el detalle de los diez centimetros de frente por ejemplo, y los tacones de veinticinco centimetros de altura Y, oh si claro ¿sabe tocar la guitorra? ¿Cantar? ¿Seguir una coreografia a treinta grados centigrados? ¿Es capaz de no romperse ningún hueso importante cuanad se pone el sol y el escenario se vuelve tan resbaladizo como el trasero de un lagarto?

«Es un sueño convertido en realidad de veros –dice Scott Fresina el Frankenstein titular del *BGR* en estos momentos– Para un chico que crecio leyendo *Famous Monsters af Filmlaha* y montando modelos de monstruos Aurora, y que luego se convirtió en contante de blues resulta una combinacion increible y fantasmogóricamente adecuada » Como quizas ya hayon adivinado, Fresina es un gran fon de los monstruos Fresina, un devoto hiperadrenafinico del rock que quizá sea la única persona del planeta capaz de conseguir que una imitación de Archie Bunker sigo resultondo divertida también es el creador de una versión terrorifica del *Trivial Pursurt* llamada *Monster Movie Mania* a la que Scott Spiegel Frank Darabont, Gregg Nicotero, yo y un monton de curtidos seguidores de la monstruosidad más dedicamos una parte recimente excesiva de nuestras vidas Nos autoengañamos diciendonos que estamos intentando pulir el programa Buen juego demonios Quizá puedan comprar una pronto si conseguimos reunir los recursos financieros suficientes Bueno, a lo que ibamos

Despues de hader lideraad grupos de la Costa Este como Brooklyn Brats y Lover Fresina puso cerco al mundillo musical de Los Angeles con grupos que iadn desde el blues duro (los Black Cat Banes) hasta el heavy (los Rythm Gods) pasanad por el rock con base de blues que sirve como base o Baby Driver y a su grupo actual Tridol Sout La clave de su exita como Monstruo de Frankenstein guitarrero es que cuando actúa es «Frankie tocando la guitarra no un guitarrista disfrazado de monstruo Sigo interpretanad a Frankie durante los "saludos y-presentaciones", y tengo una foto de Bans Karloff en mi camerina para que me ayude a meterme dentro del persona,e» Fue Fresina quen indicó a los ejecutivos de la MCA que el mural de Karloff que hay en el puente levadiza/fachada del escenario del *BRG* estaba inspiraad en una foto publicitana de Karloff maquillado que nunca fue usaad en ninguna pelicula Unas semonas despues de su debut, Fresina se encontro recibiendo de monera regular peticiones para que «diera clases» a miembros de otras equipos del espectaculo sobre el delicado arte de «como actuar igual que Frankenstein» Muchos de los otros Franks y seres alternativos habian oido hablar de las viejas peliculas de monstruos de la universal pero no habian vista ni una

El espectaculo *BGR* fue coescrito por las productores Barbara Epstein y Don Grady «Se me dijo que el Hombre Lobo se convierte en un rapera funky –explica Fresino– que la Novia es nuestra sirena, Frankenstein nuestro protagonista al estilo Randolph Scott Dracula nuestro seductor de admos y el Fantasma algo asi como

un cruce entre Jerry Lee Lewis y el inenarrable cantante de club nocturno que interpretado Bill Murray en la serie televisiva *Saturday Night Live*» Las canciones mutadas adorcan toda desde «Great Balls of Fire» hasta «Born to Be Wild» y el gran numero de Frankie en solitorio «When a Man Loves a Woman»

Fresina se presentó a la audicion en 1992 el día de su cumpleaños y huyo de ella sumida en un estado de pánico casi total «Por pauel entonces el espectácula llevado un año y media funcionando –dice– pero en una encarnoción distinta No tenían ni idea del atractivo que poseen los monstruos y la representadon en un escenario muy pequeño con la musica pregradado lo cual queria decir que todas las intérpretes can'aban en directo Eso resultaba mucho más osado pero también era mucho mas duro para ellos Lo que ocumó fue que el espectáculo empezó a funcionar realmente bien haba colas continuas y mucha gente se quedado sin poder entrar y lo primero que se les ocumó fue que necesitadon un stio mas grande «

La construcción de un escenano no permanente (anteriormente un aparcamiento) can uno capacidad oproximada para mil cien personas sentados hizo que el espectacula fuera puesto al día y que se añadieran más números lo que creó la necesidad de contar con monstruos nuevos y mas resistentes Imaginense lo reunión duronte la que las tipas de los trajes os curas tomaron la siguiente decision «Frankensteins Necesitamos mas Frankensteins» «Fui con mi camiseta de Frankenstein e incluso hice el "paso de Frank" que tambien les encantó La tercera o cuarta vez pense que ya estoba que ido a conseguir que me contrataran Cuando habiamos hablado por telefono nadie me dijo que hubiera que dollar»

Y de repente aparecieron unas cincuenta bailarinas vestidas con prendas de cuero con la coreografia concebido nado menos que por la hija de Chita Rivero «Y yo parecia Jerry Lewis atrapado en el centro de un musical de Busby Berkeley –recuerdo Fresina– Nunca me he sentido tan desesperadamente superado y fuera de lugar, asi que cogi mi guitarra y salí comendo»

Unos diez días despues Fresina recibió una llamado telefónica en la que se le formula la pregunta mágica *Eh, ¿por que te fuiste?* «Les dije (a) que esas dollarinas eran demasiado increíbles (b) que no se dollar asi que en consecuencia (c) jolvidenlo! Mi padre intentó enseñarme a dollar el foxtrot cuando tenia nueve años, y ni tan siquiera consegui aprender esos pasos Pero me llevaron de la mano del pie del pie con zapatón de *monstruo* y dace días después estado encima del escenano

«Mi primera plegana fue *Oh Dios no permitas que estas dotas gigantescas me hagan tropezar y caer, porque si caigo me pasaré un año enyesado en una cama de hospital* –sigue explicando– Mi segundo plegana fue *Oh, Dios, no permitas que se me desprenda la frente* Mi tercera plegana fue *No permitas que pierda la voz* porque estabamos usando micrófonos de cabeza No era una actuacion en un club estomos hablando de un auténtica montaje teatral y en esas circunstancias basta con que cantes la bastante alto para que se te oiga Después del primer número me empezaron a doler los brazos antes de que hubiera dodo un sola paso y comprendí que me habia pasado todo ese tiempa haciendo ejercicias isometricos Había mantenido las brazos tiesos intentando ser la mas fiel posible al personaje»

El Monstruo de Frankenstein es la única criatura del *BGR* que toca la guitarra en directo prácticamente todo la demás está calculado al milisegundo y gradodo en CDs especiales «Hudo un tiempa en que el Fantasma tocado su acorde de teclado –dice FrankenScott– Tenía muchos problemas para poder oirse por las monitores Tiene que viajar desde la parte más elevada del escenano hasta el centro del público, y ahora casi tdoos las salas estón pregrabados» Todos os Frankensteins son auténticos guitarristas «Cuahao empece pense que ido a ser un sustituto para emergencias pero a los Tipas de las Trajes les gustaron mucho mis movimientos de Frankenstein Creo que el gran amor que siento hacia las viejas peliculas se nata cuando actúo Muchas de los tipas con las que hable no habian vuelto a ver las peliculas desde que eran pequeños y no sentian el más mínimo interés par el personaje»

El recorrido/parque tematico de la Universal tambien ofrece lo que las interpretes del *BGR* llaman «cadezas de muerto» o actores que llevan mascaras que cubren toda la cabeza en vez de prótesis La decolaracion de la piel y la prótesis que utiliza Fresina durante el espectaculo exigen más de dos haras de trabajo del maquillador

La Criatura de la Laguna Negra tambien figuro entre los monstruos del parque pero su presencia fue muy fugaz «Era un tipo que utilizado un traje completo bastante bueno –recuerda Fresina– pero el tiempa que pasado haciendo cabriolas en la fuente acabo destruyendo el traje Siempre quedado empapado de agua y los productos químicos que emplean para mantener la fuente limpia de algas hicieron que el traje se fuera desintegrando poco a poco»

El debut del ahora muy familiar logotipa «Monstruos de la Universal» en el año 1991 fue el gran intento de revitalizar lo que la MCA consideraba una propiedad con gran atractivo comercial –los monstruos clasicos–, que aun no había logrdoo llegar hasta una audiencia masivo de consumidores De momento la MCA todavía no ha logrado dar en el centro de la diana A pesar de los tazones las camisetas las figuras de vinilo, la compañia publicitario en combinacion con Pepsi y toda una videoteca de peliculas clasicas que nunca perderán su atractivo por muchos años que pasen sigue sin haber una tienda-de-monstruos en el recinto o en el parque de la Universal Tomad nota, creadores de imagen

Fresina esto convencido de que su continuada devoción a los monstruos de su infancia le ayudo a conseguir el exito del que goza hoy como Monstruo de Frankenstein que canta rock & blues «Lo que hago tiene algunos aspectos kafkianos desde luego» doserva Como le ha ocurrido a cualquier aspirante a creador de FX o maquillajes que empezó hajeando una revista de monstruos con la esperanza de convertir una afición en una profesion, Scott Fresina ha descubierto que los monstruos pueden ayudarle a ganarse la vida y a pasarlo bastante bien mientras lo hace

¿Significa tdoo esta que dentro de una decodo veremos un espectaculo de vdoevil con Freddy Krueger Leatherface, Michael Myers y Jason Vaorhees? De ser asi pueden estar seguros de que el procedimiento corporativa para vehaer monstruos a la gran masa de consumidores de los Estados Unidos seguirá derivando de su edicto mas inescapable (y equivocado) hay que empezar arrancandoles las colmillos

Ah me encantará ver cómo la intentan

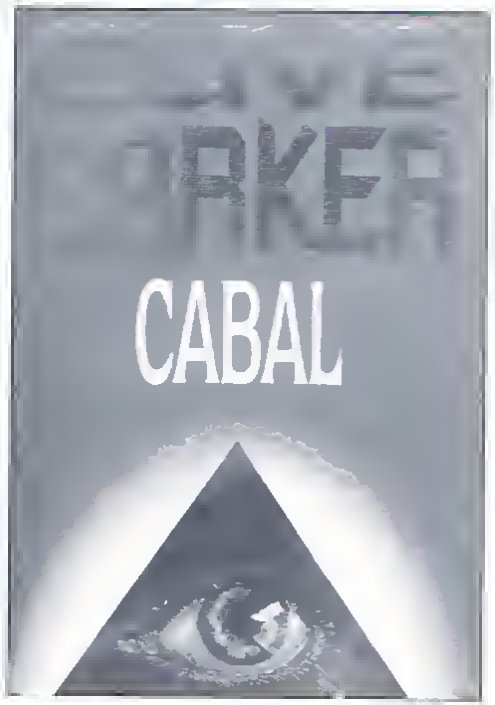
Ilustración Ken Mitchroney

LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

CABAL (CABAL), Clive Barker. Ed. Plaza y Janés. 233 páginas, 725 pesetas.

Por si todavía quedaba alguien que necesitara una demostración de hasta qué punto puede llegar a ser caprichoso el funcionamiento del mercado editorial español, hete aquí que ahora podemos ofrecerle lo que no estaría mal llamar el «caso Barker». En efecto, hasta hace pocos meses el infortunado fan que no hubiera descubierto a Clive Barker en su momento y a medida que fueron apareciendo sus libros en España y que hubiera desarrollado la «barkeritis» demasiado tarde lo tenía fatal: solo podía adquirir la mitad de los Libros Sangrientos editada por Martínez Roca en dos volúmenes, ya que todo lo demás había ido agotándose poco a poco y no había sido reeditado.

Y de repente... ¡Hops! el despiporre! Por una parte Martínez Roca adquiere a Planeta la primera mitad de los Libros Sangrientos y los saca al mercado en edición de bolsillo y, por otra, Plaza y Janés decide sacar de las catacumbas sus títulos barkerianos y lanzarlos en edición de bolsillo dentro de su sello Jet. Alegrémonos, pues eso permite que el personal se haga una idea de quién fue el hombre al que Stephen King describió como «el futuro del horror» y centrémonos ya en *Cabal*. Como quizá sepan, esta novela iba a ser la primera de una trilogía en la que Barker pensaba narrar las aventuras y desventuras de un Pueblo de la Noche que lleva una existencia clandestina y más o menos especular de la humana, y de Cabal, un héroe trágico que debía ser el adalid de dicho Pueblo de la Noche. Barker la llevó al cine convirtiéndola en *Razas de noche*, una película excesivamente fallera e irregular que tuvo la mala suerte de ser convertida en todavía más irregular por las intromisiones repetidas del estudio y ahora se puede comparar el original literario con la adaptación fílmica. Y, sí, *Cabal* es una novela bastante buena –ojo, ya no es el Barker genial y rompedor de los *Libros sangrientos* y ni siquiera de *El juego de las maldiciones*- pero tampoco llega a los extremos de pastosidad metafísica y plomo en que se ha hundido después y que han dejado claro que las dotes de vidente de King son un tanto limitados– y un servidor se la recomienda sin ninguna clase de reservas, y sólo lamenta que el bello Clive se haya dejado dominar por el hechizo de la pasta y haya descubierto que hay mucho más a ganar cultivando géneros limítrofes y pseudofantásticos que haciendo terror puro y duro. Siendo claro, eso quiere decir que me temo que podemos ir esperando sentados y con calma las otras dos entregas de esta teórica trilogía.



Muy recomendable para todas las fans e imprescindible para barkerianas de pro.

MARY REILLY, SERVIDORA DEL DR. JEKYLL (MARY REILLY), Valerie Martin. Ediciones B. 347 páginas, 900 pesetas.

Debo confesarles (oh, no, ya empiezo de nuevo...) que siempre he sentido una cierta prevención ante el «arte serio» que decide aventurarse de repente en los cenagosos confines del género, en particular cuando se trata de nuestro bienamado género. ¿Por qué? No por que lo considere terreno celoso y reservado, faltaría *plus*, sino por la sencilla razón de que la incursión suele realizarse desde arriba y con el ceño fruncido, y acostumbra a dar como resultado que quien la lleva a cabo sufra temibles deslumbramientos ante lo más banal sobado y cutre. *Exemplo* práctico: «Me se ha ocurrido algo genial, tú resulta que a un tío le muerden de noche y luego no aguanta la luz del sol ni la peste a ajos, y voy a contar toda eso sin puntos y aparte y cambiando el punto de vista narrativo cada medio párrafo...»

Valerie Martin no ha caído en esa trampa... del todo. Su «idea» es loable –recontar la ya clásica historia del Dr. Henry Jekyll desde un enfoque novísimo, el de una sirvienta suya que siente una obvia debilidad por el buen doc y que, por su posición social y sus condicionamientos, está condenada de entrada a tener una visión parcial, oscura e inquietante de lo que ocurre en el mundo de los «señores», que se le aparecen a medio camino entre la divinidad y la monstruosidad–, aunque la plasmación material de ella peca a ratos de los mismos defectos de nebulosidad que padece lo pobre Mary y, faltaría más, está teñida de ese molesto tonillo de «nueva escritora» que siempre supo evitar la llorada Angela Carter. Con todo

...es recomendable para fans curiosos que quieran ampliar horizontes

LA OSCURIDAD (THE DARK), James Herbert
Ed. Plaza y Janés 393 páginas, 825 pesetas.

Quienes sigan esta sección –hombre, alguno tiene que haber, ¿verdad?, no me quiten la ilusión, que es vital para seguir aguantando–, quizá recuerden que no es la primera vez que se habla de James Herbert en ella. Sus aportaciones anteriores en esta implacable salo de radiografías de la literatura del género ya han ido dejando más o menos claro que Herbert es un ídolo en Gran Bretaña, que sus ventas son menores fuera de ella (sin que le vaya mal, ni mucho menos), y que se distingue de otros cultivadores de lo que podríamos llamar «terror sin complicaciones» porque tiene una cierta voluntad de combinar la innovación genérica y el abordar nuevos argumentos con un estilo bastante respetuoso/tradicional, y que ello le ha permitido dar en la diana de vez en cuando marcándose tantos (algo discutibles cierto) como la inauguración-creación de todo un subgénero él solito: los llamados novelas «nasties» –una traducción aproximada y libre sería «de asquerosidades»–, esas encantadoras historias de bichos que provocan repeluses en quien las lee y que Herbert puso de modo con sus epopeyas de ratas haciendo tropelías en Londres.

La oscuridad es un curioso combinado no excesivamente logrado, pero tampoco totalmente fallido ni vomitivo, de dos imágenes tan recurrentes en el género como son la de la mansión encantada y la de la amenaza global que se va extendiendo hasta poner a la humanidad contra las cuerdas. El primer motivo –una mansión llamada Beachwood ha sido escenario de hechos altamente horripilantes y parece albergar una influencia maligna que se está filtrando fuera de ella y va adueñándose de la calle en la que se alza la mansión– se va diluyendo poco a poco a medida que avanza la acción, y ve cómo le toma el relevo el segundo motivo: nuestro más bien tópico trío de héroes (un investigador de lo paranormal escéptico y tendente al racionalismo que tiene buenas razones personales para serlo, un ciego dechado de bondades que mantiene una visión más bien espiritualista de lo paranormal, y su hermosa hija, que no parece mantener ninguna visión propia sobre nada y queda confinada a lo más bien cutre función de portavoz/lorito de las opiniones del papá y/o de Herbert) hace el pasmoso descubrimiento de que el bien y el mal son fuerzas reales que existen dentro de los hombres, y se enfrenta a un maloso que ha liberado su mal mediante la que podríamos llamar un «suicidio consciente» y que lo está utilizando para reclutar más males individuales y fundirlos en la Oscuridad, que no tarda en sumir a Londres en el terror y las tinieblas.

El resto, obviamente, ya se lo pueden imaginar. Herbert salpica el enfrentamiento con viñetas a cargo de ciudadanos varios (casi todos acaban fatal, que para eso son secundarios), y nunca consigue que la novela engendre un chispazo de originalidad, imprevisibilidad o pura y simple potencia narrativa. Aun así, quien tengo una cierta debilidad por las catástrofes y este dispuesto a la indulgencia, no la pasará del todo mal siempre que no esperara pasarlo en grande.

Recomendable, nada entusiásticamente, para fans sin nada mejor que hacer.

—Albert Solé

CARTAS DEL AVERNO

Saludos, abrazos y estrujones varios, dilecta grey cada día más sospechosa y mirada con peores ojos. Yo estoy a finales de agosto y me preparo para seguir sufriendo deshidratación tremens, pero cuando me leáis ya gozaremos de los primeros fresquicios otoñales (espero, pues de la contrario os vais a quedar sin contestador semiautomático), y las primeras hojas momificadas empezarán a caer con un inquietante susurro sobre nuestras cabecitas. Leed pues, y si os sorprende el apasionamiento que reina últimamente en esta sección, recordad que el verano hace hervir la sangre...

RECTIFICACION CON DISCULPA

Como sabe todo aquel que se haya visto unas cuantas películas de científicos locos, las prisas son pésimas consejeras, y en este caso la víctima de ellas ha sido quien menos culpa tenía. Hace un par de números estaba yo tecleando a toda velocidad esta sección que tanto os quiere y a la que tanto defenestráis, y cometí un imperdonable empatollo al dar las condiciones de venta y petición del fanzine QUATERMASS. Pido disculpas a su sufrido fanedítor Javier G. Romero y a todos los que se hayan podido quedar pasmados viendo que no se les enviaba nada de nada, ya que no sólo puse las precios mal sino que además y como guinda también puse la dirección total. Atentos, pues: QUATERMASS cuesta 350 pesetas en las tiendas y 400 pesetas por giro postal enviado a nombre de Javier G. Romero al Apartado de Correos 5100, 48009 Bilbao. Póstrome de hinojos, y quede aclarado.

Y SEGUIAN DISCUTIENDO...

Totalmente de acuerdo con el hijo putativo de.. ? No existe la saturación del gore porque, hoy en día, el gore ha desaparecido par todos los detroctores que ya conocemos de memorio

Sin embargo, es cierto *la* que dice el señor Solè ocerca de lo tímida oparición de filmes de gènero, yo que sin ir más lejos esto semano se ha estrenado *Braindead* (genial) y *Phantasma 3* (altomente decepcionante y calcado o su predecesora), pero *la* irregu*lan*dad sigue siendo *la* nota dominonte

Pero si hay olgo que no le pasó al señor Solé (y o cualquier fan) es eso de «*las* películas von llegando, *al* menos en vídea», parque el vídeo es lo zono perfecto paro ir marginando ol gènero· cuando los filmes de terror (gore o no gore) empezoron *a* ser errodicados de las salas, todos se conformaron, yo que aún quedaba el videa, pero llegoró el día en que el terror desaparecerà del vídeo y na nos quedaró ni eso (como decía McCulloch)

Dr. Herbert West

Ay, doctor, no se ponga así. Primero, aclaro que yo prefiero ver las películas en el cine, más que nada por el aire acondicionado y porque me cuesta menos conciliar el sueño en un butacón aerodinámico, y segundo, también aclaro que el que las películas de terror estén llegando cada vez con el cuentagotas más apretada a nuestras salas es algo que se ha producido sin ninguna intervención por mi parte: no llegan sencillamente parque las distribuidoras no las consideran rentables, salvo excepciones que si llegan aunque tarde por razones clarísimas (Hellraiser, las phantasmadas) o *inescrutables (chorreces como* La noche del duende, *sin ir más lejos), y no las consideran rentables, y normalmente no lo son, porque la continuo reducción del número de salas de cine existentes en el estado español provoca una creciente competencia entre las películas distribuidas y que se prefiera a las éxitas teóricamente garantizadas. De todas maneras, tronqui, que o partir de ahora boicotearé al vídea, saldré a la calle con pancartas pidiendo más pelis del género en salas de cine y haré activismo a favor de las llarodas programas dobles de barrio.*

Como dijo El Hijo Putativo, el cine de terror está en mal estado, con un montón de los antiguos renovadores en decodencio y otros que se han ido o otras gèneros mientras los mediocres de los Weekend hacen películas como churros. Pues bien, *la* mayoría de esas películas no se estrenan en las cines, suelen ser secuelas y las que no son gore (como no es el caso de lo que hace Yuzna, Jackson y algún espantánea), sí que tienen ese tono ligero de autoparodia combinado con el subrayado grueso en las situaciones de «terror» que las hace tan peculiarmente molas. Son pocas, es cierto, en relación o *la* que se supone ha de constituir un género cinematográfico, pero en proporción hay demasiado gorecarnavalesco paro tan poco, y eso sí que suavizo lo que se supone ha de ser el terror. Si *la* premisa sobre *la* que se asienta una película de miedo *es la* poco gracia que nos hace el no saber nada de *la* que puedo haber después de morir, por ejemplo, y en lugar de desarrollarse *la* tramo sobre esto *laea la* hace sobre cómo el muerto, vampiro, doctor-transgresor-de-las-leyes-de-Dios o *la* que sea le corto lo robadilla o *la* Barbara Crompton previo polvo y adornado todo ello con musicorro heavy, ¿de qué hay que extrañarse? Total, que el terror es menos terror, y que *la* cierto es que éste se hunde. Ante esto situación, ¿por

qué meterse tanto con nuestro amigo Albert? *(Eso, eso ¿Por qué?, pregunta el susodicho amigo)* Ahí ya comienzo a alucinar. Una chica de Zaragoza que hacía el final gruñía o rebuznaba, un tal Angel Vallejo Aguilera de presumible carta gore, y un hijo putativo que se despide con patadas en la cabeza (¿o es una nueva forma de despedirse en plan colegui?) ¿De verdad te hacen pensar, Albert, que somos intolerantes? ¿Somos antiguallas por querer una renovación en el terror que lo mejore? Pues yo creo que colocarse un poco por encima de lo que se hace y contemplarlo sin prejuicios y criticarlo siempre es mucho más sano que quedarse en el ghetto y ver la realidad falseada. Ojalá hubiera suficientes fangofans como para que desde la revista se constatara la necesidad de hacer películas con más chicha y menos carnaval, y que junto a divertidos artículos sobre gore italiano (mi favorito) y nostálgicos (imprescindibles) hubiera otros de estrenas realmente espatarrantes. Con todo, nos gusta esto, así que LARGA VIDA A **FANGORIA**

Of Unknown Origin

Mi querido Of, como sigas mandando cartas así la gente se va a pensar que eres un alter ego mía y que en realidad las escribo yo, cosa que juro no es cierta. En cuanto a lo que dices... Sí, pues sí y claro que sí, pero 1) la susceptibilidad parece estar a flor de piel y 2) como ya se olía uno desde hace tiempo pero no había podido comprobar en carne propia hasta estar aquí en **FANGO**, *el fandom del género nacional es poco numeroso, pero lo compensa con una altísima proporción de posiones, cabreos internos y facilidad para el lanzamiento de todo objeto arrojadizo que se le ponga a mano. Yo, quizá por aquello de que al irse haciendo viejo se pierden las ganas de bronca y porque en el fondo siempre he sido de temperamento más bien flemático y poco amante de las discusiones –ventaja que proporciona el estar convencido de que se tiene la razón de entrada, juarf, juarf–, confieso que cada vez me siento más inclinado a contemplar estas peloteras con una sonrisa cariñosa, pasear por el campo de batalla una vez ha anochecido para recoger despojos y casquerías con que llenar el buche, y recogerme en la placidez del hogar para ofenderme las retinas con un vídeo. ¡Uy, perdón, había jurado que no volvería a sacar el tema! Pues eso, que como dice una carta very graciosa e interesting de Alejandro Ramero que me guardo en reserva para el próximo correo, parece que «va a comenzar un nuevo debate sobre lo escaso, a decir de la sabiduría popular, literatura existente en torno al viejo tema de los gustos, aderezado además con el no menos viejo tópico del antes/ahora», así que habrá que tomárselo con calma y ver por dónde van aflorando los pasiones... Hasta otra, y gracias por alegrarme el sudor veraniego con tu visión alternativa de «Sensación de vivir».*

QUISICOSECES

1) Caras gemelos destripadoras, espero complaceros anunciándoos que hasta el momento Jackson ha dirigido Mal gusto *(Weekend Video), y* Meet the Feebles *(inencontrable, sorry). Dado que deseáis cartearos con amantes del gore, ahí van vuestras señas: Sofi y Maika Salgado, C/. Hacienda 8, segundo, derecha, 28019 Madrid. De nada, y a seguir con salud. 2) Estimado I. M. de Diego, es cierto que existen versiones más largas de los dos primeras entregas de la serie Alien, pero me temo que en el mercado nacional sólo podrás encontrar la correspondiente a la segunda (y la verdad no es que valga mucha la pena, ya que todo se reduce a una mayor ración de tiros y batallitas). En cuanto a los dibujos, son majos y se agradecen, pero –y eso va por todos–, para que queden bien sólo podemos reproducir blanco y negro y, a ser posible, se ruega que estén hechos con trazos finos. 3) Igualmente estimado y lacónico Francisco Ponce Palmero, Hello, Mary Lou fue editada en su momento por Virgin, y me temo que ahora te costará lo tuyo encontrarla; y en cuanto a nuestro ínclito David J. Schaw no tiene ninguna novela publicada en el mercado español, faltaría más. 4) Asimismamente estimado Antonio Carrillo Fernández, no es que uno ande por la vida defendiendo a don Stephen King (más bien lo contrario, ja, ja), pero debo recalcar que si un personaje de insólito esplendor llama «escritorzuelo» a Edgar Allan Poe, no por ello se debe asumir que ese personaje está expresando la opinión que King tiene de Poe. De hecho, en el estudio kinguiano Danse macabre Poe es dejado por las nubes, así que a ver si andamos con más discernimiento. Ah, en lo tocante a lo que nos pedías que te enviáramos, dos meses de retraso es demasiado incluso para nuestra legendaria desorganización, así que dadas las posibilidades numinosas que encierra el funcionamiento de Correos y si estuviera en tu lugar, yo volvería a pedirlo. Ciao, y por cierto. ¿qué era lo que tenían que darnos si no salía tu carta en la sección? Fuera la que fuese, gracias por tanta generosidad. 5 y ya sus vole por hoy. José Luis Martínez Díaz, Avda. Plaza de Toros, 2, 3-G, 45003 Toledo, desearía que alguien que comparta sus aficiones contacte con él, y además pregunta que es un primor. Veamos: (a) «Las mil caras del miedo» ya han vuelto, y seguirán volviendo de vez en cuando, (b) el idiota de Schow no será sacado, (c) por el momento no vamos a sacar más especiales de nada, (d) por ahora Elvira 2 no existe y no se planea que exista, (e) esa película que citas no me suena absolutamente de nada, por lo que mal te puedo indicar dónde encontrarla, (f) porque no creemos que* **FANGO** *sea el lugar más adecuado para ello, sobre todo teniendo en cuenta que Zinco ya cuenta con una revista dedicada al rol, y (g) no seas tan manto, y date un garbeo por alguno de los comercios especializados en el cine o en los FX de maquillaje cuyas direcciones puedes hallar repasando tu supongo que robusta e impecable colección de* **FANGORIAS** *atrasados. Besitos, y a ver si nos controlamos más la preguntitis en el futuro.*

Y hete aquí que llegamos al final, y me descubra entonando con voz cazallosa aquella tan bonita y lírica del «Qué pena que terminó/el festival de hoy...». Empezad y seguid el otoño con buen pie, garra, pseudópodo a la que la evolución haya tenido a bien depararos, y recordad que aunque el peligro de incendios haya disminuido, Protección Civil recomienda celebrar los aquelarres y las cremaciones rituales en zonas no arboladas. Ah, y fidelidad, faltaría más...

—Albert Solé

Las Mil Caras del MIEDO

Un terrorífico paseo por el apasionante mundo de los efectos especiales

Por Francisco José Campos

¿TRICK OR TREAT? (¿BROMA O TRASTADA?)

Inexorablemente, se acerca el Halloween, festividad de Todos los Santos en Estados Unidos, que se celebra de una forma bastante peculiar. La frase que da título a este artículo es la que pronuncian las niñas norteamericanos que, disfrazados de monstruos y fantasmas, recorren las calles del vecindario. Paran en cada casa, y con la fórmula ritual piden que se les den dulces y caramelos, o a cambio te gastarán alguna broma pesada. En infinidad de películas lo hemos visto, a la luz trémula del viejo Jack'O'Lantern (una calabaza hueca en la que se graba una cara terrorífica y que se alumbra con una vela), y los oscuros presagios que flotan esa noche en el aire han dado pie a más de un guión. ¿Donde estás, Michael Myers?

No es que en España esta tradición cuente mucho, aunque las personas que la conocemos de primera mano nos empeñemos en difundirla. Aquí se estila más la visita al cementerio y la representación obligada del Tenorio, obra en la que he participado más de una vez y de donde me viene mi escasa experiencia teatral. Preparando precisamente esta pieza, cayó en mis manos (a la sazón yo debía tener unos dieciséis años) un libro sobre maquillaje teatral que me fascinó sobremanera. No recuerdo con exactitud título ni autor, pero hace poco di con una versión catalana, auténtica fotocopia del original. Se trata de Caracterització del rostre, de Josep Marqués Damaret, primer volumen de la colección «Catalunya Teatral-Técnica», de Editorial Milla. Tras obtenerla, me asaltó la duda de qué edición era la original, si la catalana o la castellana; lo importante es su contenido, que aunque algo desfasado, expone las técnicas de maquillaje básicas y cómo aplicarlas con multitud de ejemplos. Uno de los que más me llamó la atención, entonces y ahora, es la calavera, maquillaje simple pero difícil de ejecutar, ideal para este Halloween que se avecina, y muy entroncado con la tradición medieval de la danza macabra.

Pido disculpas por anticipado por lo malo de la foto (el original era en borrosa blanco y negra), y paso a adaptar con liberalidad los pasos necesarios para su consecución:

1. Será precisa una calota o calva de látex, de color marfil, muy ajustada y que, de ser posible, tape hasta las cejas.

Como decía antes, la ilustración de base de la que dispongo es bastante malo, pero es lo que hoy. Justo al lado incluimos una calavera tipo anatómico, para que comparéis.

ROL EN ACCION

VEN A JUGAR

Del 11 al 13 de Noviembre de 1994 tienes una cita en las Reales Atarazanas de Barcelona.
Por primera vez en la EUROPA CONTINENTAL se celebrará una GEN CON, la mayor reunión que exista de jugadores de rol... ¡No puedes perdértela!

Para información adicional escribir a:
FICOMIC
c/. Palau 4
08002 Barcelona

2. Se hace el dibujo de la cara con los temporales, orbicular de los párpados, nariz, pómulos y molares, utilizando un lápiz de maquillaje negro o marrón oscuro.

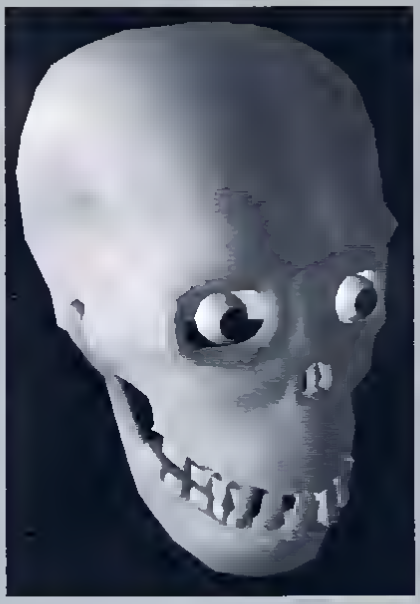
3. Se aplica un maquillaje de fondo color marfil, como la calota, procurando conservar las líneas del dibujo. Las relieves del frontal, pómulos, maxilar superior y mentón se hacen casi can blanco, utilizando esparadrapo (hay uno color marfil, hipoalergénico, muy aprapiada) para sujetar las orejas y que éstas na se vean. Si la calata utilizada era buena, puede taparlas después de este paso. Si no, a tirar de la barra de color marfil.

4. Con colores castaño y negro intensos (Laukrom o Party Camival), se señalan todas las sombras a detallar, prestando especial atenclán a los pómulos, que han de seguir la dirección del maxilar. Los dientes, una vez dibujados, han de ser más blancos que los incisivas, algo más oscuras que los caninos y más que los molares, para que la zana inferior de los pómulos parezca más hundida.

Se recamienda el estudio pormenarizada de un libro de anatomía, para un mejor resultado. Por supuesta, una buena careta puede canseguir el efecto, pero tendrá mucho menas mérito que la expuesto.

Por mi porte, y camo zorro viejo, puedo añadir que existe una crema de Nightmare/Fun World de color verde fastarescente, que brilla en la oscundad tras una mínima exposición a la luz, y que puede sustituir al maquillaje blanco para crear un interesante efecto. Tras marcar las líneas principales, aplicaremos la crema y trazaremas los rasgas de la calavera con lápiz de maquillaje negro, a aún mejor, con maquillaje en crema y pincel en las áreas más extensas (nariz y ojos). En lugares oscuros causarás sensación, sobre todo si tapas la calota con una capucha y añades algún que otro componente macabro.

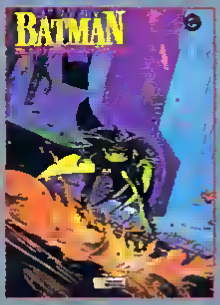
A las malas, unos dientes de plástico, algo de sangre artificial y una capa pueden arreglarnos la fiesta de Halloween en la discoteca de moda, ¿verdad? Pero no siempre hay que decantarse por la fácil, amigos míos.



Sobre estas líneas, esqueletos realizados por ordenador mediante el programa 3D Studio de Autodesk, utilizando la famosa técnica de «rendering». Su único objetivo es hacer bonito y demostrar las virguerías de las que es capaz nuestro infame columnista con su ordenador. ¡Si Jack Pierce levantara la cabeza!

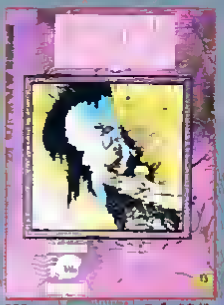
Que no falten en tu COMITECA

975 pts. Ref.: 4



1.200 pts. Ref.: 5

1.250 pts. Ref.: 6



800 pts. Ref.: 19/1
875 pts. Ref.: 19/2

800 pts. Ref.: 20

1.875 pts. Ref.: 41

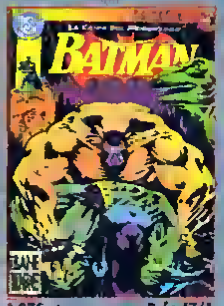
1.875 pts. Ref.: 42

1.275 pts. Ref.: 43

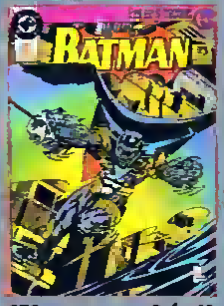
1.750 pts. Ref.: 44

995 pts. Ref.: 45

1.250 pts. Ref.: 46



1.275 pts. Ref.: 47/1
1.275 pts. Ref.: 47/2



575 pts. Ref.: 48

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

Ref. 4	975 pts	Ref. 42	1 875 pts
Ref. 5	1.200 pts	Ref. 43	1.275 pts
Ref. 6	1.250 pts	Ref. 44	1 750 pts
Ref. 19/1	800 pts	Ref. 45	995 pts
Ref. 19/2	875 pts	Ref. 46	1 250 pts
Ref. 20	800 pts	Ref. 47/1	1 275 pts
Ref. 41	1 875 pts	Ref. 47/2	1 275 pts
		Ref. 48	575 pts

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal — Más **250 pts.** GASTOS ENVIO ☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel: .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov. .....

En esta producción de Gale Ann Hurd, Australia vuelve a proporcionar el entorno para una violenta historia de castigos futuros.

por MICHAEL HELMS

Unos minutos antes de que aparezca, ya no puedes ignorar su presencia. El suelo empieza a temblar, el aire vibra con su sonido ensordecedor, y su pura y simple inmensidad causa un breve eclipse de sol. Tanto si lo exige el guión como si no, todos los ojos reaccionan de manera automática volviéndose hacia esa impresionante muestra de la tecnología rusa, un helicóptero tan grande como una casa de dos pisos, con rotores dobles y temibles modificaciones, que cumple la función de arma-de-vigilancia-mas-juguete para el sádico alcaide del *thriller* futurista *No Escape*, quien es interpretado con salvaje entusiasmo por Michael Lerner (*Anguish [Angustia]*).

El impacto de la repentina aparición de este leviatán metálico nunca parece esfumarse del todo de este inhospito lugar de Australia. Incluso los rostros de los miembros del equipo que ya llevan un par de días en compañía de esta variedad particular de bestia mecánica muestran con toda claridad el respeto que produce y lo impresionados que están mientras el helicóptero se posa, de manera imponente y quizás incluso inspiradora, sobre la cima de un risco que se desploma repentinamente en un mar tan azul como invitador... Invitador, queremos decir, si cuentas con tu propio medio de transpor-

NO HAY HU
PARA LOS MALV

El castigo a los criminales es llevado a extremos feroces en *No Escape*, el último viaje al futuro producido por Gale Ann Hurd.

Casey (Kevin Dillon) aprovecha cada momento para ponerse en forma.

te aéreo para llegar hasta esta franja de costa, inaccesible por cualquier otro sistema pero indudablemente magnífica, que se encuentra a varios kilómetros de Swansea, un pueblecito de Nueva Gales del Sur. Incluso el único taxista de la localidad reacciona con visible perplejidad cuando se le pregunta dónde se encuentra ese conjunto de exteriores en el que está rodando el equipo técnico. Pero no

IDA VADOS

importa, porque Swansea, como ya ha descubierto su intrépido reportero, es un lugar que muchas personas pueden nombrar, pero que ninguna puede presumir de haber visitado. Con helicóptero gigante o sin él, este espectacular paisaje fin-del-mundo será una auténtica primicia cinematográfica cuando aparezca en la pantalla, y como confirma más tarde Gale Ann Hurd, la productora de *No Escape*, fue uno de los grandes atractivos que han impulsado a rodar la película en Australia.

No Escape, basada en *The Penal Colony* (el título original de la película), una novela con mucha conciencia social pero también con gran cantidad de aventuras, fantasía y violencia escrita por el inglés Richard Herley, es el primer guión llevado a la pantalla del escritor neoyorquino Michael Gaylin, quien comparte los títulos de crédito con Joel Gross. La historia que cuenta la película, un drama carcelario de proporciones épicas y futuristas, se desarrolla en el año 2017. La acción gira alrededor de un capitán de marines llamado John Robbins, tan obstinado como enemigo de la autoridad que se encuentra entre rejas después de haber liquidado a su antiguo oficial superior. Pero ninguna prisión de alta tecnología es capaz de mantenerle encerrado, y acaba siendo enviado a una isla-colonia penal tan secreta como remota conocida con el nombre de Absolom, donde sólo son exilados permanentemente los elementos más incorregibles de la hez criminal. En un entorno de jungla de la edad de piedra desprovisto de armamento moderno, los moradores de Absolom se han dividido en dos grupos que son enfrentados frecuente y entusiásticamente el uno contra el otro por el alcaide, el empresario privado propietario de la isla, un hombre que adora manipular a la gente.

Esta vez, Ray Liotta intenta llevar a cabo una salida ilegal.

Llevada a la pantalla grande por la mano de Hurd –quien, naturalmente, ha producido algunas de las películas de género más oscuras, variadas y conocidas de todos los tiempos–, tan firme como consciente del factor económico, *No Escape* también puede presumir de un importante reparto predominantemente estadounidense formado por rostros del género reconocibles al instante. Estos incluyen al siempre fiable Lance Henriksen, quien interpreta a una mezcla de bueno-veterano-figura paterna llamada, de manera nada sor-

Este chico aún no ha superado el que no le dieran un papelito al lado de Mad Max...

Los moradores de Absalom nos muestran qué entienden por una buena barbacoa.

presidente, El Padre, Ernie Hudson *(Ghosthbusters [Los cazafantasmas])*, recién salido del infortunado rodaje de *The Crow* para interpretar a la mano derecha de Henriksen, Hawkins, e interpretando a Robbins, el antihéroe protagonista, Ray Liotta *(GoodFellas [Uno de los nuestros])*, en un papel obviamente concebido para impulsarle a la primera fila del estrellato. El reparto también cuenta con Kevin Dillon *(The Blob [El terror no tiene forma])* como Casey, un fanático seguidor de Robbins; el veterano de *Star Wars (La guerra de las galaxias)* Don Henderson como un merodeador llamado Killian; el conocido actor de carácter Jack Sheperd como Dysart, un científico bueno; y Stuart Wilson, quien quizá sea más conocido por su participación en *Lethal Weapon 3 (Arma letal 3)*. Wilson interpreta a Marek, el líder sediento de sangre de un grupo de salvajes caníbales que provocan una gran parte de la acción de *No Escape* cuando sus opositores intentan abandonar el grupo. Dirige Martin Campbell, cuyo historial incluye *Criminal Law (Ley criminal)* y *Cast a Deadly Spell* (*Hechizo letal*, estrenada en vídeo por Warner), y está producida por Hurd.

Más de dos meses de rodaje de *No Escape* tuvieron lugar en un paraje conocido como Lago Tinaroo, en las oscuras junglas de Atherton Tablelands, una región de Queensland. Allí fue donde se rodaron casi todas las escenas de acción, que incluyeron asombrosas hazañas de los especialistas, caídas desde grandes alturas y batallas a gran escala que en algunos momentos exigieron coordinar a quinientos extras. Pero una inesperada racha de lluvias afectó gravemente a casi todos los que trabajaban en el vasto e increíblemente impresionante decorado de la aldea, que acaba siendo destruido al final de la película y que fue diseñado por Allan Cameron *(Highlander [Los inmortales])* para que se pareciera a un castillo normando inglés construido con madera. Al parecer, llovió tres de cada cuatro días.

Henriksen, una vez firmemente atrincherado de nuevo en los Estados Unidos, recuerda el aspecto más extraño de su etapa de trabajo en Lago Tinaroo. «La mayor sorpresa fue el

sitio en el que teníamos que alojarnos –recuerda–. La gente de las Tablelands se había marchado de sus casas y nos las había alquilado porque no había ningún otro sitio al que pudiéramos ir. Creo que se gastaban unos sesenta y cinco mil dólares a la semana en concepto de alquiler para alojarnos, lo cual me dejó bastante impresionado. incluso se dieron unos cuantos casos de gente que estuvo viviendo durante algun tiempo en el garaje al lado de su casa. Era tan extraño que tenía la sensación de que les habíamos invadido», explica riendo.

De todos los miembros del reparto o del equipo técnico que han hablado con este reportero, ni uno solo se olvidó de mencionar lo arduo que resultaba trabajar en aquel ambiente ultracálido y lleno de barro. Pero como dice el refrán, solo los mejores y los mas fuertes son capaces de superar esa adversidad, y además es un factor que se puede tener la seguridad de que distinguirá en términos de aspecto, estilo y atmosfera a *No Escape* del ya considerable número de películas de prisiones futuristas rodadas en Australia. La lista incluye desde producciones de bajo presupuesto como *Escape 2000 (El imperio de la muerte)* y *Ghosts of the Civil Dead* hasta la última aportación al subgénero, *Fortress (Fortaleza infernal)*, de Stuart Gordon.

Volver a rodar en Swansea después de otra escala en Canungra, una zona de Queensland situada más al sur, produce una atmosfera de alivio casi tangible en el equipo técnico, a pesar de que el rodaje se desarrolla en las angostas cavernas llenas de basura de un risco que consisten más en andamios y redes que en otra cosa. Un Henriksen de rostro extrañamente anaranjado pero tan metido en su papel como siempre, junto con Hudson, Liotta, y el actor asiático-australiano Chan Chuck-Fai, todos con aspecto de haberlo pasado francamente mal, se echan a reír sin poder evitarlo una y otra vez mientras intentan proporcionar planos de reacción a Campbell durante un supuesto ataque aereo llevado a cabo por el ya mencionado helicóptero asesino. El juguete favorito del alcaide está estratégicamente situado

al otro lado del estuario, en lo alto del risco de enfrente. Hurd, que se esta recuperando de un problema de espalda, se encuentra en la cima del gigantesco acantilado y habla de la elección de exteriores.

«Estamos rodando *No Escape* en Australia por tres razones básicas -dice pausada pero entusiasticamente, dando explicaciones sobre la que quizá sea una de las películas del genero más ambiciosas jamas rodadas en este pais- En primer lugar los paisajes son tan espectaculares que nos hemos sentido obligados a mostrarlos en la pantalla. En segundo lugar, hablamos el mismo idioma, y en tercer lugar, después de haber oido tantos elogios entusiastas de los equipos tecnicos australianos, hemos venido aquí para descubrir que son totalmente ciertos. Todos los técnicos que trabajan en esta pelicula no tienen absolutamente nada que envidiar a los mejores que se pueden encontrar en Inglaterra o los Estados Unidos.

»Al principio habiamos presupuestado traer a todos los jefes de departamento hasta aquí porque, al igual que se hace con el reparto en una compañia de repertorio, trabajas una y otra vez con las mismas personas y te gusta seguir con esa relación -continúa explicando Hurd-. Pero hemos descubierto a gente como la diseñadora de vestuario Norma Moriceau [serie de Mad Max], el supervisor de efectos especiales Brian Cox *[Dead Calm (Calma total)]*, el jefe de maquilladores Lesley Vanderwalt, un colaborador de Bob McCarron, el genio de la creación de prótesis, que también ha trabajado en la pelicula, y el director artistico Ian Gracie No se puede encontrar talentos más grandes en ningún lugar del mundo del cine...»

Aunque la acción ocurra al aire libre, ninguna película de prisión está completa sin una escena de motín.

Cuando se le pide que cite alguna influencia o a qué películas anteriores se puede comparar *No Escape*, Hurd responde asegurando que la pelicula es estilisticamente original. «No creo que imite a ninguna otra pelicula -afirma-. En realidad, pienso en ella de la misma manera en que pensaba en *The Terminator (Terminator)*, como algo que va a establecer un nuevo género. Es un choque entre lo futurista y lo primitivo, pero no es posapocaliptica Ha habido películas posapocalipticas en las que se daba un derrumbamiento de la raza humana en general, pero esta pelicula tiene mucho mas de extrapolación sobre una sociedad donde el crimen llega a tal extremo que deben hacer algo con los prisioneros. Ya se que esa era la premisa de *Escape from New York (1997: rescate en Nueva York)*, pero esta historia se centra más en el tema de la redención, lo cual la caracteriza bajo una luz mas que ligeramente distinta.»

Y hablando de luz, la iluminación natural empieza a esfumarse bastante deprisa cuando dos dias de clima perfecto terminan de golpe con un diluvio. Un poco mas avanzada esa misma tarde, mientras el equipo técnico prepara el lugar para rodar un plano de borde-de-la-jungla con un enfrentamiento de lo más físico entre Robbins (Liotta) y Hawkins (Hudson), Campbell, el director, se toma unos minutos de descanso para sentarse en una silla de plástico en el centro de lo que no tardara en ser un loda-

Si no se puede escapar, quizá sea preferible acabar de una vez...

zal y hablar de cómo ve esta historia de acción futurista

«A diferencia de *Fortaleza infernal*, que me parecio demasiado dependiente de los interiores y que al final acababa haciéndote sentir claustrofobia, *No Escape* siempre ha sido una pelicula de acción y aventuras al aire libre –observa–. La idea es que toda la isla es la prision. No hay nadie aparte de los convictos, y quedan abandonados allí para que mueran o sobrevivan mediante la violencia. Es una pelicula futurista, pero el concepto es medieval, ya que las únicas armas que pueden fabricar son espadas, cuchillos, lanzas y cualquier otra que puedan crear con sus manos. A pesar de la vigilancia de alta tecnologia omnipresente, no tienen pólvora para balas o armas de fuego. En cierta manera, es lo que yo llamaria futurismo histórico.»

Campbell, un nativo de Nueva Zelanda que se marchó al Reino Unido en los años sesenta para convertirse en operador de video, divide actualmente su carrera de director entre proyectos a un lado y otro del Atlántico. A comienzos de la decada de los años ochenta se convirtió en algo así como un especialista de las miniseries televisivas de crimenes e intriga. Su trabajo en *Edge of Darkness*, de la BBC, atrajo la atención de los espectadores de todo el mundo, pero lo mas importante fue que atrajo la de Hurd, que estaba trabajando en la posproducción de *Aliens (Aliens, el regreso)* en Londres cuando fue emitida por televisión. La productora le puso a trabajar en *Hechizo letal*, una producción para la televisión por cable de monstruos-y-detective de la HBO, y despues le contrató para *No Escape*.

A pesar de las copiosas posibilidades ofrecidas por la novela de Herley, Campbell admite que se ha controlado bastante en términos de brutalidad de la pelicula. «El enfoque de la violencia está más cerca de *Raiders of the Lost Ark (En busca del arca perdida)* que del derramamiento de sangre explícito... es así de sencillo –dice–. Generalmente, creo que si hay mucha acción, entonces la violencia extremada resulta innecesaria. Debido al clima social general, nos hemos abstenido de ser explícitos con la sangre, algo que nos fue pedido expresamente por el productor ejecutivo Jake Eberts.» Pero Campbell, un hombre que siempre se toma muy en serio todo lo que hace, se apresura a matizar esa afirmación admitiendo que, «a pesar de lo que he dicho, *No Escape* contiene montones de acción y de violencia. Hay tanta, que en algunos momentos incluso llega a rozar lo humorístico».

Antes de ser llamado al rodaje, Campbell menciona su admiración por **FANGORIA** y como último comentario, explica que el aspecto que ha encontrado personalmente más atractivo de *No Escape* ha sido el de poder trabajar con un grupo de actores tan increíble. «Por sí solo, el reparto ya coloca a *No Escape* en un nivel muy alejado de la típica película de acción-y-aventuras», dice el director, y desaparece en la oscuridad dando mordiscos a una manzana.

Unos minutos después, Liotta nos ofrece una cerveza en el atestado interior de su minúsculo remolque mientras Vanderwalt desliza una maquinilla de afeitar eléctrica sobre su cara. Antes de acudir a su batalla con Hudson, Liotta, quien ofrece un aspecto excepcionalmente adecuado a su primer papel heroico gracias al régimen de ejercicio físico concebido por su adiestrador personal, nos habla de la pelicula.

«Empieza siendo abiertamente futurista, y luego me envían a esta isla primitiva –explica–. Es un futuro más realista que el de *RoboCop* (idem) o *Total Recall (Desafío total)*... Lo que también me gusta es cómo se va desarrollando la historia. Nunca tienes muy claro qué está ocurriendo... Estamos trabajando con un montón de exteriores distintos, y el viaje que lleva a cabo mi personaje es muy interesante. No es meramente correr, disparar, luchar y dar palizas aunque hay mucho de todo eso. Mi personaje encierra un torbellino interior que va impregnando toda la historia y cuanto hace. Un incidente que le ocurrió a Robbins hace muchos años va siendo revelado poco a poco, pero sus efectos sólo quedarán totalmente claros al final de la pelicula.»

El rodaje de esta noche termina con una salva de aplausos espontaneos del equipo técnico y el sorprendente número de mirones que se han congregado en esta desolada parte de la costa australiana. Al dia siguiente, el rodaje en Swansea es cancelado debido a un diluvio que se niega a cesar, y los últimos días de rodaje tienen que trasladarse a un plato en Sidney.

Casi al mismo tiempo y a medio planeta de distancia, en Nueva York, Gaylin habla de una de sus secuencias favoritas como guionista: una que es practicamente una convención de las películas de prisiones, y que también garantiza que *No Escape* contiene la ración necesaria de visceralidad. «En un momento de la pelicula, los marginados han montado un horrible aparato de tortura –explica–. Casey [interpretado por Dillon] es obligado a ponerse de puntillas con un collar de trozos de cristal alrededor del cuello. Si baja aunque solo sea un milímetro, los cristales se le incrustarán en la carne, y además le obligan a sostener una barra metálica unida mediante cuerdas a una especie de resorte. Cada vez que baja los brazos, unos pinchos de hierro que apuntan a sus costillas empiezan a acercarse y tiene que volver a levantar los brazos. Los marginados ríen histéricamente cada vez que está a punto de desfallecer, naturalmente.

«Todo eso se muestra intercalado con planos de nuestro héroe, que está intentando crear alguna clase de diversión en el campamento para poder alejar a esos centenares de salvajes primitivos del chico antes de que se quede sin fuerzas y sea empalado por los pinchos», sigue explicando Gaylin con obvio entusiasmo. El guionista recien graduado parece no poder creer el papel que ha jugado en todo este proceso, y es quien más arde en deseos de ver *No Escape* en la pantalla grande. «La idea es que nadie escape de la isla prisión de la película, pero la joven productora Savoy espera que la película logre romper las murallas de la taquilla y se convierta en uno de los grandes éxitos de la temporada.

EL LARGO CAMINO AL APOCALIPSIS

Por fin está aquí: una impresionante miniserie que promete hacer justicia a la novela más popular de Stephen King.

por BILL WARREN

Cuando vas en avión a Salt Lake City, Utah, el Gran Lago Salado aparece de repente, tan impresionantemente vasto como un embrión de océano, y las montañas que lo rodean son una empalizada que se recorta contra el cielo. La ciudad, naturalmente, fue fundada por los mormones, devotos de una religión –algo así como un brote del cristianismo–, surgida en el siglo XIX. En consecuencia, resulta tan apropiado como muy extraño que una de las novelas de terror más profundamente religiosas –toda una fantasía apocalíptica, de hecho–, que ha dado el género este siendo rodada aquí. Estos lugares van a servir como exteriores a las ocho horas de duración de la miniserie televisiva *The Stand* (*Apocalipsis*, estrenada en vídeo por Warner), producida por la ABC.

Para los pocos que no hayan leído la novela, la historia empieza con una horrenda plaga parecida a la gripe que reduce la población del planeta (presumiblemente: la serie no menciona lo que está ocurriendo fuera de los Estados Unidos) a un mero puñado de supervivientes. Pero hay más horrores tenebrosos en reserva: una extraña criatura que se hace llamar Randall Flagg se adueña de Las Vegas y atrae a su dominio a aquellos cuyos espíritus están más dominados por el Mal que por el Bien, llamándoles desde todos los rincones del país. Al mismo tiempo, la Madre Abigail, una frágil anciana negra que tiene «ciento seis malditos años de edad», se convierte en el imán para aquellos cuyas almas están del lado de la luz, y esas personas se reúnen en Boulder, Colorado. El enfrentamiento es inevitable.

La lucha entre el Bien y el Mal es la base de todas las historias de terror, y en ésta se desarrolla a gran escala y de una manera tan aterradora como impresionante, en una miniserie con más de ciento veinticinco papeles con diálogo. La madre Abigail es interpretada por Ruby Dee, una actriz de gran prestigio cuya carrera se remonta a la década de los años cincuenta. Aunque afirma entre risas que «lo que me impulsó a aceptar este papel fue el que me lo ofrecieran, es un trabajo más», Dee también admite que toda su vida ha sido «una

«¿Qué tal un doble?» No, gracias: si el camarero es Randall Flagg (Jamey Sheridan), basta y sobra con una copa

investigación para interpretar a la madre Abigail. Tuve la sensación de que este papel había sido concebido para mí, y cuando me enviaron el guión me pareció que no había duda alguna, que yo era aquel personaje. Casi nunca siento eso, pero en este caso me ocurrió. Quedé convencida de que se *suponía* que debía interpretar el papel».

Pero durante un tiempo pareció que nadie iba a interpretar a la madre Abigail, pues la adaptación de la novela de King tuvo que recorrer un camino muy, muy largo... al igual que muchos de sus personajes. Richard Rubinstein, coproductor ejecutivo del proyecto junto con el mismo King, señala la gran popularidad de la novela, que lleva una considerable ventaja de ventas sobre cualquier otra obra de King. «Fue un éxito en tapas duras y un éxito en edición de bolsillo, y después estuvo vendiendo doscientos mil ejemplares al año durante los diez años siguientes –dice–. Después volvió a ser editada en el año 1990 en la nueva edición íntegra y sin expurgar, y vendió ochocientos mil ejemplares en tapas duras y tres millones en edición de bolsillo de una historia que ya había sido contada.»

Inicialmente la novela debía convertirse en un largometraje que sería dirigido por George Romero, pero éste abandonó el proyecto relativamente pronto. King empezó escribiendo un guión de setecientas páginas con la intención de acabar reduciéndolo a unas ciento treinta, pero él y Rubinstein –que ha estado involucrado en el proyecto desde el comienzo a través de Laurel Entertainment–, no quedaron satisfechos con los resultados. De hecho, King hizo varias revisiones del guión hasta

El pánico se adueña de Manhattan, y el Vocero del Apocalipsis (Kareem Abdul Jabbar) ayuda a sembrarlo en Broadway.

que los dos decidieron que se necesitaba el punto de vista de alguien «de fuera».

Rospo Pallenberg, que escribió los guiones de *The Emerald Forest (La selva esmeralda)* y *Excalibur* (ídem) para el director John Boorman, fue contratado para que intentara convertir la novela en un guión, que se esperaba fuera dirigido por Boorman. Pallenberg, un gran fan de la novela, les dijo que iba a empezar por el final para decidir quién sobreviviría y quién moriría, y que después seguiría trabajando desde atrás hacia adelante. La idea era brillante, pero Rubinstein explica que «al final Rospo tampoco pudo hacer lo que Steve no había podido hacer: que era reducir el argumento y los personajes a dos horas y media de una manera que nos pareciese resultaría satisfactoria para todas las personas que adoraban la novela».

> ***«Todo el mundo me repetía que estaba interpretando a un malo, pero yo nunca he visto al Basuras bajo ese enfoque.»***
> **—Matt Frewer, actor.**

King explica que «había demasiada historia para una película. Es así de sencillo... incluso para los patrones actuales, que de vez en cuando te permiten hacer un largometraje como *Gettysburg*, que dura casi cuatro horas. Nunca pensé seriamente en la televisión hasta hace dos años. Había estado pensando en la miniserie *The Day After* [estrenada en España en una versión resumida con el título *El día después*], y me dije que no podías ver el fin del mundo patrocinado por el papel higiénico Charmin.

»Y de repente la atmósfera cambió. Especialmente en el caso de las miniseries, llegó a ser posible hacer algo que casi estaba totalmente exento de las reglas que rigen casi todo lo que se hace en la televisión.» La adaptación de *It* (ídem, estrenada en vídeo por Warner) le gustó lo suficiente para que King aceptara colaborar con la ABC después de que le dijeran que permitirían que la miniserie reflejase la novela con fidelidad. King escribió el guión, invirtiendo seis meses de meticuloso trabajo solo en el primer esbozo. El guión no está basado en la versión expandida de la novela, aunque las primeras escenas

Stand Photos Copyright 1994 Laurel/ABC

El director Mick Garris (derecha) y el creador King (abajo) explican a Jamey Sheridan las sutilezas del mal

proceden de ella, y hay algunas omisiones inevitables y un cierto grado de combinación de personajes

Por ejemplo, cuando Larry Underwood (Adam Storke) se va de Nueva York, ya esta con Nadine (Laura San Giacomo), en vez de con Rita, que en la novela acababa suicidandose. Pero tanto King como Rubinstein afirman que todos los grandes momentos que los fans esperan ver están allí: el rastro de llamas que deja el Basuras (Matt Frewer), el Tunel Lincoln, las secuencias oniricas y el climax apocaliptico. «En general –dice Rubinstein–, es una cuestión de perder un monton de cosas menos importantes. De hecho, queremos que las escenas tengan la misma clase de impacto emocional que poseian en la novela.»

La novela no es de las mas horripilantes de King, aunque tiene algunos aspectos pavorosos que han sido plasmados en la pantalla por el equipo de efectos especiales de Steve Johnson. Pero Rubinstein asegura que no han tenido muchos problemas con el departamento de reglas-y-pautas de la ABC. «Hicieron algunos comentarios y tuvimos que negociar cuantas veces podiamos usar la palabra "maldicion" en una escena, pero nunca se trato de que no pudieramos usarla ni una sola vez», explica.

King escogio personalmente a Mick Garris para que dirigiese la miniserie basandose en la excelente relacion de trabajo que mantuvieron en *Sleepwalkers (Sonámbulos)*. «En el montaje original, era una pelicula de terror fantastica –insiste King–. Mick no tenia el poder suficiente y yo no disponia del tiempo suficiente para impedir que Columbia la fuese recortando hasta dejarla convertida en un desastre. Mick sabe comprender las tradiciones y la vida de este pais, y eso me gusta. Tiene un sentido de lo visual tan bueno como el de Steven Spielberg, y eso tambien me gusta. Ademas, estaba dispuesto a cumplir una función básica de vehiculo para el guion. No es la clase de director que hubiese venido a verme para decirme: "Bueno, mira, se me ha ocurrido una pequeña idea para esta secuencia..." Mick siempre tuvo muy claro que la miniserie iba a ser "*Apocalipsis* de Stephen King", no "*Apocalipsis*, de Mick Garris"».

El guion y el director ya estaban

¿Quién puede convertir una base aérea en un infierno? ¡Sólo el Basuras (Matt Frewer)!

preparados, y la seleccion del reparto empezo poco despues y se desarrollo con una relativa falta de problemas. . salvo por la busqueda de Randall Flagg Pensaron en practicamente todos los actores de Hollywood que parecian adecuados para el papel (una gama que se ha dicho abarco desde Willem Dafoe hasta David Bowie), sin ningun resultado. «En el caso de Flagg, buscamos hasta debajo de las piedras –dice King– Las cosas llegaron a tal extremo que Mick y yo soliamos bromear diciendo que lanzariamos una moneda al aire y quien perdiera tendria que interpretar el papel. Queriamos que lo interpretara Jeff Goldblum y nos pidieron un precio que llegaba al atico pero que no atravesaba el tejado... pero el rodaje iba a coincidir con el estreno de *Jurassic Park (Parque*

Esta congregación ha cantado su último himno

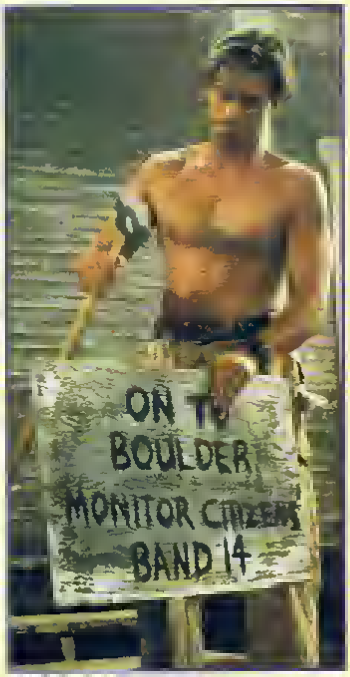
Jurasico), y Jeff queria estar disponible para tomar parte en la promocion y aprovecharla al maximo, asi que no pudimos contar con el.»

El papel acabo siendo adjudicado a Jamey Sheridan, un actor relativamente desconocido. «Le habia visto en *Whispers in the Dark (Susurros en la oscuridad)* –dice King– No era una pelicula demasiado buena, pero Sheridan estaba magnifico en su papel del tipo que crees es el psicopata, y tambien le habia visto un par de veces en la television. Pero lo que nos impresionó de Jamey fue no solo el que era obviamente capaz de interpretar el papel y el que teniamos que escoger a alguien, sino que cuando se presentó a las audiciones dijo "Flagg es un tipo un poco raro, ¿verdad?" Y eso me conquisto...»

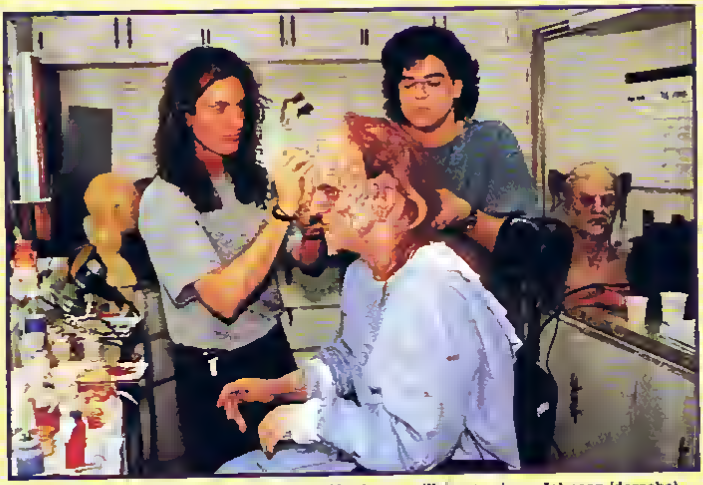
Ni Sheridan ni King estan presentes en el rodaje cuando **FANGO** inicia su visita, pero muchos otros actores si estan alli. Rob Lowe, que interpreta al mudo Nick Andros (y que adora la novela) lleva consigo el cuadernillo de Nick y va donde vaya. En el guión de King, Glen Bateman es descrito con el aspecto de Ray Walston... y Walston consiguio el papel. También estan presentes Gary Sinise y Molly Ringwald, que interpretan a Stu Redman y Frannie Goldsmith. Ossie Davis (el esposo de Ruby Dee), que interpreta al juez Farris, y Cynthia Garris (esposa de Mick), que interpreta a Susan Stern. Un rato después aparecen Corin Nemec (que interpreta a Harold) y Storke.

El rodaje se esta desarrollando en un barrio muy tranquilo cerca del sur de Salt Lake City, en una vieja casa de piedra con un techo de tejas –una combinacion nada usual–, y un jardin lleno de hierbajos y maleza. Esta claro que la casa lleva generaciones siendo un hogar, y ahora es el hogar de la madre Abigail (que no esta presente en estos momentos), y acoge la reunion del consejo de Boulder en la que se intenta decidir que van a hacer acerca de Flagg.

La casa esta atestada pero muy fría, y los mirones tienen que encontrar rincones donde no estorben desde los que observar la acción. La escena no resulta muy emocionante de ver: se trata de una discusion entre Stu, Frannie



Nick Andros (Rob Lowe) avisa a otros supervivientes de que camino deben tomar



Sheridan se convierte en el diablo en el silloo de maquillaje, gracias a Johnson (derecha) y Bill Corso.

Nick y Bateman, en la que Nick va entregando notas garabateadas a toda prisa a los demás. Garris rueda rapidamente el plano general, y despues se ocupa eficientemente de los primeros planos. Está trabajando bastante deprisa, pero presta atencion a los actores y no pasa al plano siguiente hasta que ha quedado satisfecho del anterior.

Un rato después, Garris habla de *Apocalipsis* con **FANGO** durante la hora del almuerzo. «Oí hablar por primera vez del proyecto cuando Steve me lo mencionó mientras estábamos haciendo *Sonámbulos* -recuerda-. Por aquel entonces era una miniserie de seis horas, y ahora son ocho. No llegó a hacerme una autenuca oferta, pero me dijo que el proyecto se pondria en marcha pronto y me pregunto si me interesaria dirigirlo. "¿Que si me interesaria dirigir *Apocalipsis*? -respondí yo-. ¿Estás hromeando o qué?"

»Es una manera de trabajar tan distinta que esta resultando una experiencia muy instructiva, y hay muchas cosas que no habia hecho jamás -sigue explicando-. Por ejemplo, escenas con trescientos cincuenta extras, seiscientos cincuenta extras, grandes secuencias de exteriores... Hay un montón de efectos, animales y escenas de accion. Hay tirotcos, explosiones colosales... pero obviamente lo más atractivo es la oportunidad de trabajar con todos esos personajes interpretados por actores maravillosos. Eso es algo que no se presenta con mucha frecuencia, desde luego.»

Otro aspecto de la producción que Garris encontró particularmente interesante fue la oportunidad de adentrarse en la fantasia visual a la hora de mostrar los sueños en los que aparecen Flagg y la madre Abigail que tienen los personajes. «Los sueños utilizan un estilo muy realzado, una sensacion de realidad exagerada -observa el director-. La casa en el maizal donde vive la madre Abigail fue filmada primeramente con el mismo estilo realista usado en las otras secuencias-. Después hemos llegado a cambiar las dimensiones de la casa en los sueños: invertimos una semana en alterarla para que resultara un poco caligariana. No habia ninguna linea totalmente recta, y utilizamos colores irreales.»

Pero la gran diferencia entre *Apocalipsis* y las otras peliculas de Garris es la vasta escala del proyecto, es como rodar cuatro largometrajes normales al mismo tiempo, en exteriores que van desde Nueva York (donde hace una breve aparición Kareem Abdul Jabbar) hasta Salt Lake City y el desierto de California, con un plan de trabajo de casi seis meses de duración. Y además el clima no se ha mostrado muy dispuesto a cooperar, como descubre **FANGO** al dia siguiente...

Despues de un falso comienzo en un interesante parque conmemorativo de la guerra que se encuentra cerca del Ayuntamiento, el equipo tecnico parte hacia las montañas bajo una fina lluvia. Es una zona hermosa, aunque un tanto desolada, en las afueras de la ciudad (que no resulta visible desde ella), con colinas resecas y árboles esqueléticos. La escena tiene lugar antes de que Stu, Frannie y su grupo lleguen a Boulder: un personaje ha muerto, y se está celebrando su funeral. Se supone que hace sol, pero ya está diluviando, y todo el mundo va con paraguas salvo Nemec porque se ha decidido que un paraguas no encajaria con la personalidad de Harold, quien se considera a si mismo como un duro capaz de sobrevivir a todo. De hecho, la lluvia hace que la escena tenga una atmósfera más interesante.

Uno de los miembros del equipo técnico que no para de trabajar bajo la lluvia es Joe King, el hijo de Stephen (ya visto en las secuencias de conexión de *Creepshow* [idem]), y fan de primera categoria de **FANGO**. Se muestra un poquito tímido a la hora de hablar de si mismo, y admite que esta aqui sólo porque «parecia una manera interesante de pasar mi semestre libre. Es una de las profesiones más interesantes del mundo, de eso no cabe duda.» Despues sale corriendo bajo la lluvia para cumplir sus funciones de ayudante de produccion, y vuelve a toda prisa para obse-

El reparto de heroes de *Apocalipsis* incluye (de izquierde a derecha) a Kojak (Ben), Frannie (Molly Ringwald), Stu (Gary Sinise), Ralph Brentner (Peter Van Norden), Glen Bateman (Ray Walston), Dick Ellis (Warren Frost), Larry (Adam Storke), Leo «Joe» Rockway (Billy Sullivan) y Lucy Swann (Bridgit Ryan)

quiamos con unas cuantas palabras más... generosamente dedicadas a otras personas.

«Los verdaderos héroes de esta película son los tipos que crean los maquillajes. Steve Johnson, Bill Corso, Joel Harlow... ¡Son los jóvenes genios de su oficio! –exclama con gran entusiasmo–. ¡Ver cómo trabajan es una experiencia increíble! Lo único que quieren es una ocasión para demostrar de qué son capaces...»

«Mick comprendió que esto iba a ser "Apocalipsis, de Stephen King", no Apocalipsis, de Mick Garris".»
—Stephen King

Stu Redman probablemente sea el verdadero personaje central de *Apocalipsis*, pero la importancia del papel no ha abrumado a Simse, mas conocido por haber dirigido y protagonizado *Of Mice and Men (De ratones y hombres)* en el año 1992. «Stu ha tenido una vida muy dura –dice el actor– Antes de esta plaga, sobrevivió a la muerte de su esposa y su hijo. Es un tipo que ha sido endurecido por la vida, y tiene una gran capacidad de supervivencia emocional. Claro que no hay nada que pueda prepararte para el fin del mundo –añade riendo–, pero Stu tiene el don de guiar a los demás y de inspirarles confianza. Eso hace que se convierta en uno de los líderes de la Zona Libre.»

En una conferencia de prensa que se celebra después, el siempre alegre y jovial Frewer –que probablemente sigue siendo más conocido como Max Headroom–, se muestra encantado ante la ocasión de hablar de su papel. Frewer es el Basuras, el pirómano que sucumbe al hechizo de Flagg. «Es un alma torturada –dice–. Todo el mundo me repetía que estaba interpretando a un malo, pero nunca le he visto bajo ese enfoque. Suena a frase típica de un actor, ¿verdad? 'Mi personaje nunca me ha parecido un auténtico villano...', ya sabe, pero en realidad el Basuras no es más que un hombre torturado producto de un pasado lleno de problemas.» Frewer es un actor cómico excepcionalmente bueno, como sabe todo aquel que haya visto su infortunadamente breve serie televisiva *Doctor Doctor*, y admite que hay algo de humor en el Basuras. «Está bastante chalado, desde luego, y hay algunos momentos en los que no se da cuenta de lo que hace o dice.»

Nemec, más conocido como el *Parker Lewis* televisivo, se alegró mucho al obtener el papel del inseguro y finalmente vengativo Harold. «Lo que más me apasionaba era el trayecto emocional que recorre, ya que es muy raro que te ofrezcan un personaje con el que puedes hacer tantas cosas –dice el joven actor–. También disfrutas de la oportunidad de que te pongan granitos, un relleno para hacerte parecer más gordo y todo lo demás, y poder interpretar a ese nivel no es algo que ocurra con mucha frecuencia.»

Desde cierta distancia podría pasar por otro poli de Central Park echando una siesta en horas de trabajo, pero en realidad es un muñeco super realista creado por el equipo de FX.

El maquillaje creado por Steve Johnson y su firma de FX transforma a Ruby Dee en una sabia anciana llamada Madre Abigail.

Davis, un actor de teatro de gran prestigio que ha aparecido recientemente en varias películas de Spike Lee, muestra un gran respeto hacia su personaje, el juez Farris. «Supongo que soy una de las piedras de toque de la moralidad en lo que está ocurriendo –razona–. Creo que mi personaje representa las garantías constitucionales como base para el tipo de vida que vaya a ser recreado, sea el que sea. El juez Farris aconseja a todas esas personas cuya tarea es salvar algunos restos de conducta civilizada entre los acontecimientos cataclísmicos que se están produciendo.» Sigue lloviendo sobre la colina, pero mientras que los actores y el equipo técnico tienen que seguir soportando las inclemencias del clima de Utah, el corresponsal de **FANGO** puede volver a una habitación de hotel seca para ver la televisión y pensar en los prodigios que surgirán de ella cuando se emita *Apocalipsis*. Estamos ante uno de los proyectos del género más ambiciosos jamás concebidos, una adaptación de cuatro noches y ocho horas (con anuncios) de una novela convertida en hito del género de uno de los escritores más populares de toda la historia, una vasta producción que a pesar de ello ha sabido conservar la suficiente libertad e inventiva como para incluir breves apariciones del mismo Mick Garris y de otros directores amigos suyos, como Tom Holland, John Landis y Sam Raimi. ¿Qué será *Apocalipsis*? ¿La culminación del largo sueño de King y Rubinstein o meramente otro caso de buenas intenciones fallidas? Pronto lo averiguaremos... aunque este corresponsal apuesta por lo primero.

UN JUEGO LETAL: BRAI

Edward Furlong se enfrenta a un nuevo terror computerizado en una película donde los videojuegos son realmente nocivos para la salud.

El Bromista (T. Ryder Smith) el villano más reciente del genero, descansa un rato despues de haberse asegurado de que la competencia no está a su altura.

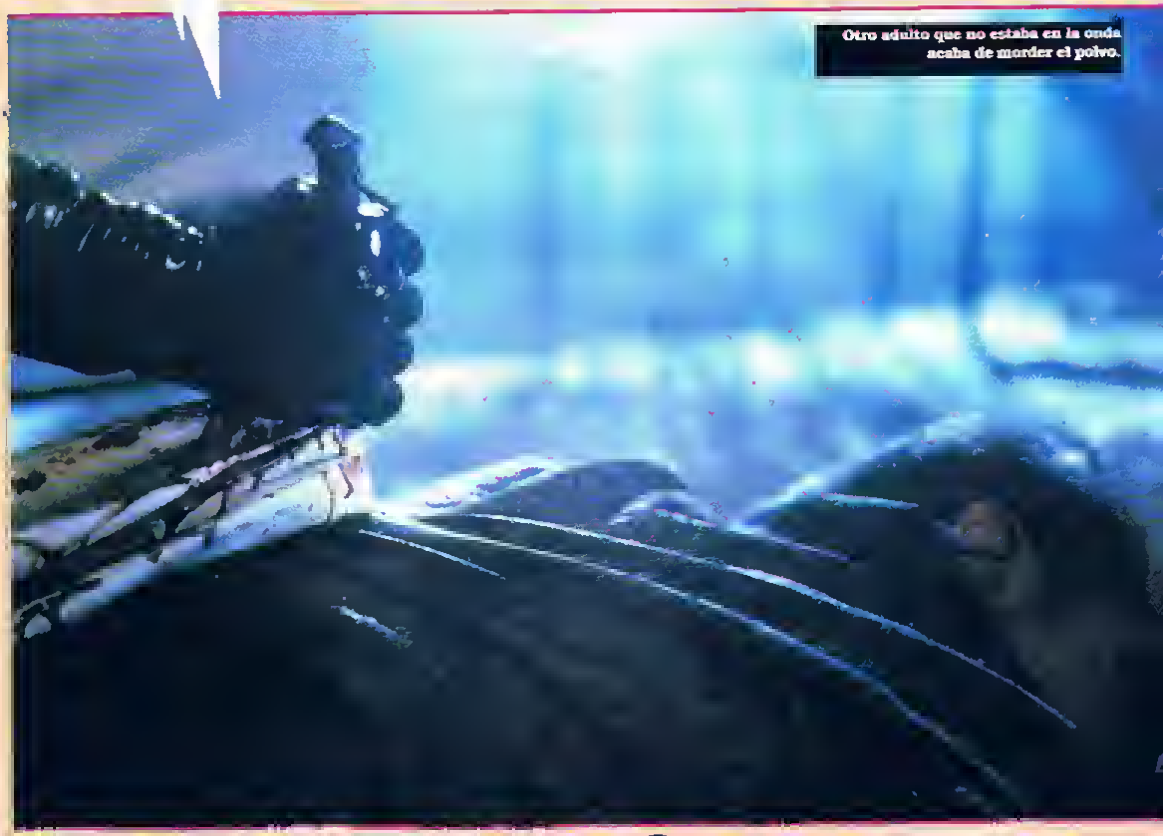
por BRAM EISENTHAL

Su corresponsal de **FANGO** se encuentra por primera vez con el veterano actor teatral neoyorquino T. Ryder Smith en el rodaje de *Brainscan*, una historia de terror y alta tecnologia que significa el primer papel cinematografico de Smith. O, por lo menos, tienes que suponer que te encuentras ante Smith, pues la figura que viene hacia ti para darte la mano tiene un aspecto entre Nueva Ola y demoníaco, con una melena punk de cabello anaranjado, rasgos de calavera congelados en una mueca temible, dientes puntiagudos, elegantes prendas de cuero y terciopelo y una apariencia general claramente amenazadora. Resulta difícil creer que este tipo haya pasado años encima de los escenarios interpretando las obras inmortales del Bardo y de otros grandes de la literatura.

Pero ver a Smith en todo su esplendor terrorífico equivale a quedar impresionado al instante. La sensación resulta muy parecida a ese desagradable escalofrío en la columna vertebral que sentiste al ver por primera vez a Leatherface, Michael Myers o Freddy. Sabes que el Bromista, el personaje que interpreta Smith, fue creado durante un momento de locura, mientras el creador de la historia (Brian Owens, cuyo trabajo fue convertido en guión por Andrew Kevin Walker) se debatía en una dimensión oscura situada entre la pesadilla y la realidad. El Bromista es impresionante, y no cabe duda de que fascinará a los amantes del genero. Ver la escena en la que el monstruo se mete en la cama de la joven heroína Kimberly (interpretatía por la debutante Amy Hargreaves), cuyo cuerpo envuelto en un camisón tiembla de miedo, es uno de esos momentos que no se olvidan. Hargreaves demuestra saber gritar a la perfección, y el director John Flynn rueda una toma tras otra.

Brainscan se está aproximando al final de sus nueve semanas de rodaje en Montreal, Canadá, y sus alrededores y el cansancio empieza a notarse en los rostros del reparto estadounidense y el equipo técnico reclutado en el Canadá. Algunas de las figuras más importantes de la produccion también proceden de los Estados Unidos, como Flynn y la productora ejecutiva Esther Freifeld, junto con Edward Furlong, el protagonista. El produc-

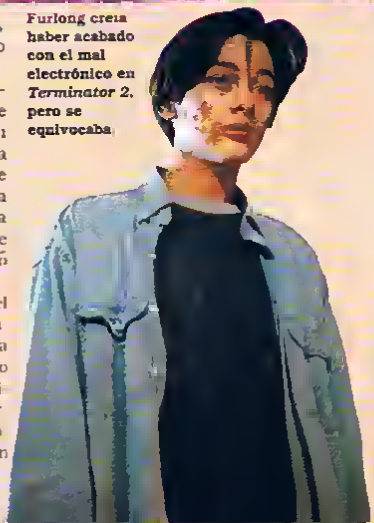
NSCAN



Otro adulto que no estaba en la onda acaba de morder el polvo.

tor es Michel Roy, nacido en Francia y con oficinas tanto en Los Angeles como en Quebec.

El decorado es impresionante, y consiste en los tejados y la parte de arriba de dos casas rodeadas por arboles. Es aqui donde se desarrolla una gran parte de la accion, que empieza con un adolescente llamado Michael (Furlong) que observa obsesivamente la casa de enfrente y filma en video a su vecina Kimberly mientras se desnuda delante de su ventana. Dejando aparte sus tendencias al voyeurismo, Michael es un chico normal, si se omite el hecho de que su habitación-buhardilla que se encuentra en el ático de una casa de la clase media-alta, es un monumento a todo lo horripilante. Hay carteles de cine y cromos pegados a las paredes, murcielagos colgando del techo, una mano vieja ensangrentada y una iluminación



Furlong creia haber acabado con el mal electrónico en *Terminator 2*, pero se equivocaba.

muy extraña. ¿Esta realmente chiflado Michael? Bueno, hay ejemplares de **FANGO** tirados por todas partes.

La diseñadora de producción Paola Ridolfi explica que los ejemplares de **FANGO** son un elemento importante de la pelicula. «Estaba en el guión, y les telefoneé de inmediato para suplicarles que nos permitieran utilizar la revista. Soy fan de **FANGO** desde que empezó a publicarse -se entusiasma esta veterana con trece años de trabajo y cuarenta y cinco peliculas en su historial, que se muestra igualmente entusiasmada con el estilo visual de la pelicula- Tiene mucha atmósfera -añade-. Los productores subrayan que estamos ante un *thriller* con matices terroríficos, pero Ridolfi admite que la pelicula es muy violenta y que contiene numerosos momentos bastante fuertes-. «Hay dedos que se desprenden, piel que es

separada muy lentamente de la carne y mucha violencia psicológica... Estos chicos son bastante raros, desde luego.»

Los «chicos» son Michael y Kyle (Jamie Marsh), su mejor amigo... «compañeros para siempre», como les gusta decir a ellos. Los dos adolescentes de dieciséis años van a la misma secundaria y comparten ciertas debilidades, una de ellas el amor a FANGO. Es Kyle quien informa a Michael del anuncio de un juego interactivo de CD-ROM llamado Brainscan aparecido en la revista. «Los CD-ROM de Brainscan son el último grito –lee Kyle en el anuncio–. Atrévete a participar en la experiencia más aterradora disponible, una mirada a tu propio interior... Toma parte en un juego del miedo que parece más real que la realidad.»

Michael se muestra bastante interesado. Aparte de Kyle y su género favorito (es presidente del Club del Terror de la escuela), es un solitario. Su padre pasa mucho tiempo fuera de casa por negocios, y su madre murió en un accidente automovilístico (un elemento muy importante de la historia), como resultado del cual Michael todavía cojea. Michael vive única y exclusivamente para experimentar emociones como las que puede proporcionarle este CD-ROM. Después de todo, cuenta con un centro de entretenimiento multimedia insuperable: ordenador, unidad de CD-ROM, vídeo, cámara de vídeo, reproductor de láserdisc, televisión de alta definición, estéreo, altavoces de alta tecnología y estantes repletos de vídeos y CDs de ordenador. Así pues, ¿por qué no sacar el máximo provecho a toda esa inversión?

«Pásame ese FANGO», dice Furlong

Amy Hargreaves presenta su candidatura al Gran Premio de Heroína Adolescente Asustada.

antes de que las cámaras empiecen a funcionar para rodar la próxima escena. Este grito de batalla es oído con frecuencia durante al rodaje: de hecho, muchos miembros del reparto y del equipo técnico pasan horas leyendo la revista, incluidas esas pobres almas infortunadas que nunca habían oído hablar de ella hasta este momento.

El número en cuestión no posee una cubierta especial, pero el anuncio de Brainscan fue creado especialmente para la película. Su lectura impulsa a Michael a hacer esa llamada sin cargo después de una frustrante sesión de observar y filmar a Kimberly. Al principio, una voz electrónica extrañamente realista responde a sus preguntas, pero de repente un pitido estridente hace que el cuerpo de Michael se ponga rígido y la provoca una especie de ataque epiléptico. El ataque sólo dura un par de segundos, y después Michael vuelve a la normalidad sin tener ni idea de lo que acaba de ocurrirle. Pero ya ha quedado conectado con Brainscan, y el primer disco no tarda en llegar. Michael lo introduce en su ordenador, marca ese mismo número y cae en un nuevo trance: en el mundo real se produce un asesinato, y Michael se entera de ello un poco más tarde en las noticias de la televisión. El asesinato es increíblemente similar al que presenció mientras veía el CD. Cuando un pie amputado ese del interior de su nevera, Michael se asusta muchísimo. ¿Será posible que haya asesinado a ese hombre...?

Eso prepara el escenario para el próximo encuentro entre Michael y Brainscan, y su presentación física al monstruo que vive dentro del juego, el astuto y temible Bromista. «Yo lo veo como un cruce entre Keith Richards, Billy Idol y Agnes Moorehead –dice Ridolfi–. Es el mal encarnado, y también es parte de la mentalidad de ese chico. Es distinto a un personaje como Freddy en el sentido de que Freddy resulta surrealista, mientras que el Bromista es totalmente realista.»

La relación que se establece entre el Bromista y Michael es más parecida a la de un padre y un hijo. La voz tranquilizadora del Bromista le asegura que todo irá bien mientras siga jugando al Brainscan, e insiste en que debe llegar al final del juego, a pesar de que Michael empieza a comprender que quizá sea realmente culpable de los asesinatos. El Bromista es un Monstruo de Frankenstein formado con trozos de la mente de Michael.

O este perro por fin ha pillado al cartero, o un criminal anda suelto por el barrio.

Para Smith, el Bromista ha supuesto la oportunidad de emplear al máximo sus capacidades interpretativas, y el personaje le ha permitido disfrutar de una experiencia totalmente nueva. «La interpretación cinematográfica tiene un origen totalmente distinto –explica–. Descomponer la interpretación en fragmentos resulta un poco extraño, pero lo que más me atrae es que dispones de segundas oportunidades, y he descubierto que no me costaría nada acostumbrarme a confiar en ellas. –Smith también ha encontrado muchas cosas que le gustan en su personaje–. Es muy inteligente y tiene un gran ingenio, y la violencia que causa es necesaria para el juego. La gente muere, pero eso es una parte inevitable del proceso, una distracción incidental... Interpretar al Bromista resulta muy divertido.»

Smith también lo está pasando en grande con las oportunidades de portarse mal que le ofrece interpretar al Bromista. «En el rodaje me alaban por hacer todo aquello por lo que te daban una buena bronca cuando eras pequeño, como subirse encima de los muebles, romper CDs, etcètera. –Pero el gran desafío ha sido trabajar con el maquillaje–. Existe una cierta ironía en el hecho de que el Bromista sea tan poderoso en el plató, y que se convierta prácticamente en un lisiado cuando la cámara empieza a rodar», dice. Smith se queja jovialmente de que no puede

Todas las fotos: Copyright Triumph Films

Michael (Edward Furlong) ha oído hablar de los videojuegos interactivos, pero esto ya es pasarse.

abotonarse la chaqueta, de que ir al lavabo plantea un montón de dificultades y de que sus dientes-colmillos le crean muchos problemas a la hora de hablar y comer.

Los maquillajes especiales de *Brainscan* han sido creados por Steve Johnson, con Andrew Schoneberg a cargo de la aplicación de las prótesis y el maquillaje, y se necesitan cuatro horas y media para convertir a Smith en el Bromista. Las manos son la parte mas difícil, pero Schoneberg es todo un experto en manos, supervisó la fabricación de las complicadas herramientas de Johnny Depp en *Edward Scissorhands (Eduardo Manostijeras)*, y también supervisó la construcción despues de que se hubieran fabricado las distintas piezas. Schoneberg observa que la situación de Smith resulta similar a la de Depp en el aspecto de que ninguno de los dos actores muestra su piel en la pantalla. «T. está cubierto de maquillaje», dice con orgullo. Smith ha tenido problemas físicos de varias clases, y el actor cuenta una historia rouy divertida ocurrida durante el rodaje. «En una escena Eddie y yo estábamos luchando por un CD, y Eddie me lo arrancó de un tirón -recuerda Smith-. Bueno, sentí que mi pulgar se desprendía junto con el CD y nos miramos el uno al otro, siendo plenamente conscientes de que Eddie tenía mi pulgar en la mano. Intentamos resistir todo lo que pudimos, pero acabamos riendo a carcajadas.»

Schoneberg revela que Johnson ha instalado diminutos impulsores bajo las prótesis de la cara de goma de Smith que sirven para estirar los rasgos del actor y hacerlos más maleables, lo que permite que pueda hacer cosas como muecas tremendas reforzando así su personaje. Las prótesis de espuma de látex son unidas a la piel de Smith mediante adhesivo quirúrgico, pero no impiden que su piel respire. El actor atribuye a Johnson el mérito de haber convertido al Bromista en una amenaza tan impresionante.

El Bromista es un elemento muy importante de la película, pero son los innovadores efectos especiales visuales los que probablemente mantendrán pegado al espectador a su butaca. John Allen se ha encargado de supervisar todo el trabajo, representando a los creadores de FX visuales Renee Daalder y Art Durinski. Los FX no pueden ser mas revolucionarios, y se comenta que suponen una evolución en la técnica del *morphing* vista por primera vez en *Terminator 2*.

«Renee decidió que me encargara de coordinar los efectos -explica Allen, añadiendo que los planos se ruedan en vivo, y que luego añade elementos de pantalla azul-. En una secuencia, hemos hecho todo eso para poder metamorfosear a Michael y al Bromista transformándolos en lo que llamamos un monstruo de dos cabezas al estilo Siva. Las técnicas que estamos utilizando para los gráficos están ampliando los límites actuales de la técnica, y combinan la acción real con imágenes generadas mediante ordenador.» La escena a la que se refiere es uno de los momentos culminantes de la película, y representa el equivalente de *Brainscan* al entrelazamiento del bien y el mal en *Hellraiser III (Hellraiser III, Infierno en la Tierra)*, pero de una manera mucho más precisa y ambiciosa. Los miembros, rostros y cabezas de los dos personajes se mueven y se agitan, y acaban fundiéndose en una especie de ser amorfo que parece estar hecho de gelatina -dice Allen-. Es un momento realmente increíble, y creo que gustará muchísimo.»

Otro punto álgido es la escena en la que el Bromista agarra la mano de Michael y la sangre empieza a gotear sobre una mesilla de noche. La sangre se convierte

«La violencia causada por el Bromista es necesaria para el juego. La gente muere, pero eso es una parte inevitable del proceso.»
—T. Ryder Smith, actor

El énfasis puesto en la tecnología informática no significa que *Brainscan* haya prescindido de la vieja sanguinolencia artesanal.

Con todo lo que esta ocurriendo, a Kyle (Jamie Marsh) no debería preocuparle tanto que su suscripción a FANGO esté a punto de terminar.

en un CD, y el Bromista lo coge. «Es una interacción inmediata entre un objeto creado mediante los gráficos de ordenador y el actor –dice Allen–. Y en realidad todos los efectos se reducen a eso, a unir lo que es físicamente imposible con el actor, que es tu base en la realidad.»

Trabajar con los numerosos FX ha supuesto un desafío para el director John Flynn, cuyo historial incluye títulos del género de acción tan importantes como *Lock Up* (*Encerrado*), *Best Seller* (ídem) Out for Justice (Buscando justicia) y *Rolling Thunder* (*El expreso de Corea*), aunque *Brainscan* ha supuesto su primera incursión en el terror. «Ya había tenido algún trato periférico con los efectos especiales anteriormente, pero nunca al nivel de las imágenes digitales, las placas y todas esas cosas –observa–. En *Encerrado* utilizamos el sistema Introvisión para el interior de la cárcel, ya que no podíamos rodar en una cárcel de verdad por razones obvias. Personalmente, el trabajo necesario para crear los FX siempre me resulta lento y laborioso e incluso un poquitín aburrido, pero tiene que hacerse.» Flynn no cree que los efectos visuales vayan a imponerse a la película, ni que su papel se haya visto reducido a causa de ellos. «Pero todavía no he visto todos los efectos –añade–. Telefonéeme dentro de seis meses...»

Flynn admite que hasta este momento nunca había sentido la necesidad de hacer una película de terror. «Siempre te fijas en el guión y en los personajes, sin importar cuál sea el género –dice–. Intentas obtener componentes que sean interesantes.» Y, como les suele ocurrir a los directores «normales» que se dan su primera zambullida en la piscina del terror, Flynn parece no querer emplear términos como «miedo» o «terror» cuando habla de *Brainscan*. «Es una película fantástica, desde luego, pero no la veo como una película de terror. El Bromista no es un psicópata asesino con cuchillo y no es alguien que cause daños físicos; lo que hace es dominar mentalmente a un joven vulnerable. No supone ninguna amenaza física real para el chico, y toda la amenaza se da a un nivel psicológico.»

El Bromista prefiere el pollo muy, muy poco hecho.

La película trata lo que ocurre cuando la obsesión por el terror va demasiado lejos, pero Flynn asegura que los jóvenes fans del género son presentados con simpatía y no como enfermos. «En el guión son vistos como personas que no encajan en la sociedad, y por eso se aferran los unos a los otros –explica–. En el pasado de Michael no ha habido mas que exclusión, su madre le abandonó al morir, su padre es descrito como el típico ejecutivo que no está nunca en casa, y en la escuela se le considera un chico algo raro y excéntrico. Añádase el hecho de que tiene un problema físico, y se obtiene a un joven muy marginado hacia el que se puede sentir simpatía.»

El director ha encontrado muy satisfactorio su trabajo con los actores, especialmente con Smith en su papel de Bromista, el primer personaje creado mediante protesis que ha supervisado. «Resulto muy divertido, y es un gran actor –dice Flynn. También elogia a Frank Langella (*Dracula [Drácula]*), que interpreta al detective de policía Hayden, y a Furlong, el protagonista más joven con el que ha trabajado en toda su carrera–. Tienes que adaptar el papel al actor: no intentas conseguir que el actor encaje en el papel, sino amoldarlo a lo que te puede ofrecer el actor. Ha sido una experiencia muy agradable.»

LA VIDA CON PSICOMAMA

Cuando John Waters decide abordar la fascinación actual hacia los asesinos psicópatas, las rarezas están garantizadas.

Nadie puede criticar su manera de cocinar sin pagarlo muy caro.

por MAITLAND McDONAGH

«Creo que todo el mundo desearía que fuese su madre –dice con una risita John Waters, el director rebelde-predilecto de la ciudad de Baltimore–. Es comprensiva, es guapa, es amable... Sólo tiene un pequeño problema, y es que se toma las cosas demasiado en serio.» Y cuando Beverly Sutphin se toma las cosas demasiado en serio, su reacción habitual suele ser el asesinato.

Esa es la premisa de la nueva película de Waters, *Serial Mom*, una comedia negrísima sobre los asesinatos en serie y la vida en los suburbios protagonizada por Kathleen Turner, Sam Waterston y Ricki Lake (con una sorprendente cohorte de habituales e ídolos de culto de Waters en papeles secundarios). Su director promete que será un regreso al Waters más oscuro y escandaloso que conocimos y amamos antes del sorprendente éxito comercial de la exuberante pero más bien vacua *Hairspray* (ídem), que examinaba con la misma reverencia temas tan distintos como la integración, los concursos de baile televisivos y los peinados ultravoluminosos. «La gente que adora *Hairspray* y que no ha visto ninguna de mis películas anteriores se quedará un poquito sorprendida cuando vea ésta», dice Waters, claramente encantado ante la perspectiva.

Cierto, quizá se sorprendan mucho cuando Beverly, un ama de casa de Baltimore, lleve su manía por la perfección doméstica hasta ciertos extremos bastante salvajes. Beverly liquida a los maestros desagradables, los novios desconsiderados, los pacientes que no cuidan la higiene y los malos vecinos que amenazan con causar la más leve perturbación en la vida impecable que ha construido alrededor de su casa y su familia: su esposo Eugene, dentista, su hija Misty y su hijo Chip. Los cuerpos se van amontonando, la Policía inicia una investigación a gran escala y los medios de comunicación montan su frenético circo habitual. Resulta difícil imaginarse al ejecutivo de estudio que acogió con los brazos abiertos este perverso guión, y el mismo Waters quedó sorprendido ante la facilidad con la que *Serial Mom* encontró un hogar.

«Por extraño que parezca, el proyecto resultó muy fácil de vender –dice con voz pensativa–. Fui a la Columbia con John Fiedler, mi productor, les expuse la idea y me marché.» Waters y Fiedler obtuvieron la luz verde mientras esperaban el ascensor.

«Generalmente, si hay problemas con mis películas, siempre surgen cuando las llevo a los suburbios para hacer las pruebas previas al estreno. La gente adora mis películas o las odia a muerte, y esa reacción resulta bastante rara en los preestrenos.»

El proyecto acabó en otra firma de dimensiones más reducidas, la Savoy Pictures. Pero, se asombra Waters, «el guión "coló" con una facilidad increíble y nunca hubo el más mínimo problema con él. Cuando ves la película, te das cuenta de que es un poco sorprendente. Es todo lo contrario de una película de Hollywood, especialmente cuando estás hablando del reino del humor "seguro".»

Y el director observa que *Serial Mom* se ha convertido en una película muy parecida a la que había imaginado. De hecho, en un agudo contraste con los directores que se desesperan aparatosamente ante los compromisos con los que han tenido que cargar, Waters insiste en que ha podido hacer «casi todo lo que quería en cada una de las películas que he dirigido. Obviamente, muchas veces no consigo lo que quería obtener, porque me dicen que no y no me dejan hacer la película; pero en cuanto me dicen que sí, siempre considero que me han dado carta blanca. Si estás de acuerdo en hacer una película de John Waters, vas a conseguir una película de John Waters, y la inmensa mayoría de gente lo sabe, aunque hay algunas ocasiones en las que no estás demasiado seguro de que lo sepan...»

Waters se confiesa adicto a los juicios y la televisión judicial. Ha dado clases en la cárcel y, más recientemente, en instituciones mentales, y ha escrito sobre sus intereses, por lo que quienes lleven tiempo siendo fans suyos no se sorprenderán al verle hurgando en el lado más luminoso de la masacre suburbana. En cuanto al asunto del gusto, recuerden que Waters es el visionario que terminó su primera película, *Pink Flamingos (Pink Flamingos flamencos rosas)*, con una escena en la que un travesti altamente corpulento come caca de perro lo que le aseguró un lugar en el museo de horrores de la cultura popular. Pero lo realmente sorprendente es que la película también supo hacerse un hueco en los corazones de la gente, a pesar de su firme decisión de asquear a los burgueses, la película irradia un inconmovible afecto hacia sus infortunados protagonistas. Quizá ésa sea la razón por la que continua teniendo fans mientras que contemporáneas suyas igualmente escandalosas han sido totalmente olvidadas.

«Básicamente, todas mis películas son comedias sobre temas que no resultan muy divertidos –admite Waters–. *Serial Mom* es un homenaje a los libros de "crímenes reales", que me apasionan desde hace mucho tiempo. Esta es la primera película en la que queremos que la asesina psicópata *te caiga bien*. Es un personaje que me encanta, y le tengo un gran aprecio. Alguien dijo que esta película es como el reverso de *In Cold Blood (A sangre fría)*, y eso es justamente lo que es.»

Y si hay algo que odie, es dejarse las llaves dentro del coche...

A juzgar por las sonrisas de Suzanne Somers, John Waters y Kathleen Turner, quizás estén planeando una serie televisiva.

¡Muerte a los mosquitos!

Photo: Phillip Caruso/Copyright 1993 Savoy

Hay gente capaz de hacer cualquier cosa para entrar en el grupo de rock más marchoso de la ciudad.

Irónicamente, *Serial Mom* va a estrenarse más o menos al mismo tiempo que *Natural Born Killers*, de Oliver Stone, una sardónica película sobre asesinos psicópatas coescrita por Quentin *(Reservoir Dogs* [idem]) Tarantino. «Espero que lleguemos antes –se ríe Waters, y a continuación nos hace una confidencia–: Nunca sé qué va a pasar con mis películas, pero jamás he temido que la película de otrò fuera a parecerse a la mía. Por horrenda que les haya parecido, nadie ha visto jamás una de mis películas y ha salido del cine diciendo, "Oh, sí, es igual que aquella película." »

Waters ha dedicado su carrera a tomar las convenciones cinematográficas y deformarlas hasta dejarlas irreconocibles. Sus historias son glosas enloquecidas de las normas melodramáticas, sus personajes, seres inadaptados que desafían la costumbre para alcanzar su a menudo extraña celebridad, y sus estrellas una auténtica bofetada en el rostro de los patrones de belleza y respetabilidad de Hollywood. «*Cry Baby (Cry-Baby, el lagrima)* era una parodia de los musicales de la década de los años cincuenta –dice– y *Hairspray* una parodia de un musical de la década de los años sesenta y de las películas de integración social redentora de la época. *Polyester* (ídem), en cierto aspecto, era una parodia de las películas-culebrón... las películas que hacían Douglas Sirk y otros, lo que solían llamar "películas de mujeres". Pero creo que en realidad todas mis películas son parodias de todos los géneros mezclados y, que yo sepa, creo que el género de los crímenes reales nunca ha sido parodiado en un largometraje.

»*Serial Mom* tiene momentos de violencia –promete Waters–. Es una parodia de los crímenes reales, por lo que es lógico que contenga crímenes. Pero la violencia resulta un poco ridícula, y los crímenes también son parodias. Aún así, esta película es más oscura que *Hairspray* o *Cry-Baby, el lagrima*. El tema es mucho más oscuro desde el principio de la acción... Creo que es una película clasificada R, algo que tenía muchos deseos de volver a hacer –explica riendo–. Quiero recuperar mi clasificación de antes...»

Waters llegó a la dirección siguiendo una ruta muy poco convencional. No fue a la escuela de cinematografía y no vendió su alma a Roger Corman a cambio de la oportunidad de dirigir un *Humanoids of the Deep (Humanoides del abismo)*: lo que hizo fue empezar a rodar cortometrajes en 8 mm protagonizados por sus amistades –que incluían al apabullante travesti Divine–, usando como escenarios las calles de su ciudad cuando era un adolescente. Después pasó a los largometrajes de 16 mm y al circuito alternativo de los campus universitarios: proyecciones a medianoche, en locales universitarios y cines de la contracultura. Aunque no sea exactamente un director de arte-y-ensayo –resultaría bastante difícil indicar dónde está el arte en películas como *Eat Your Makeup, Mondo Trasho* y *Multiple Maniacs*–, no cabe duda de que Waters tampoco es un director de series Z comerciales en el sentido habitual del término. Los públicos que consumen ese tipo de cine están tan poco preparados para comprender o simpatizar con el mundo de perversión jovial y rarezas bienhumoradas de Waters como lo está el espectador «normal».

Pero el capítulo más asombroso en la historia de John Waters empezó con *Polyester*, protagonizada por Divine y Tab Hunter, el ya casi olvidado ídolo de las jovencitas de la década de los años cincuenta. No era una película Disney, desde luego, pero *Polyester* demostró que Waters era capaz de dirigir una película que no haría huir del cine al espectador promedio. Un poco más de una década después, Waters se ha integrado en el mundillo de Hollywood (aunque sigue residiendo en Maryland), y se ha convertido en una prueba viviente de que Norman Mailer tenía razón cuando afirmó que ser un disidente en los Estados Unidos resulta imposible porque siempre acaban invitándote a almorzar en la Casa Blanca... o, en este caso, en la casa de los Morton.

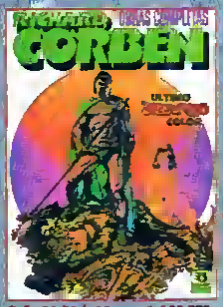
«Hay que ver cómo han cambiado los tiempos –se maravilla Waters–. Ahora incluso puedes ir vestido de mujer... si tienes esposa, naturalmente. Fíjese en *Mrs. Doubtfire (La señora Doubtfire)*: una película para toda la familia que gira alrededor del travestismo y que obtiene un inmenso éxito de taquilla. Eso me parece una locura, porque cuando se estrenó *Polyester* [en 1981], en la televisión ni tan siquiera querían emitir anuncios porque Divine y Tab estaban sentados en la misma cama. *Hairspray* nunca se ha proyectado a bordo de un avión, y si lo piensas un poco te das cuenta de que es la película ideal para los aviones... Nada de violencia, solo baile y canciones: sí, no cabe duda de que es la película ideal para verla mientras vuelas. Pero no quisieron proyectarla por Divine, a pesar de que interpretaba a una devota madre y a que en la película nunca se llegaba a revelar que fuera un hombre.»

Beverly Sutphin es ese rarísimo especimen de madre a la que le encanta que su hijo (Matthew Lillard) tenga posters de FANGO en la pared

NOVELAS GRAFICAS

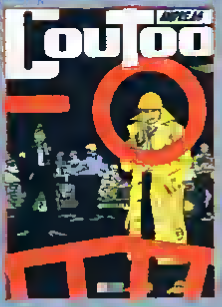
ediciones zinco

Ref.: 18 975 PTS.



Ref.: 21/Vol. 12 1.150 PTS.
Ref.: 21/Vol. 13 1.150 PTS.

Ref.: 31 875 PTS.

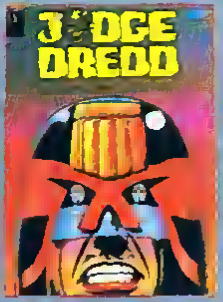


Ref.: 23 800 PTS.

Ref.: 24 850 PTS.

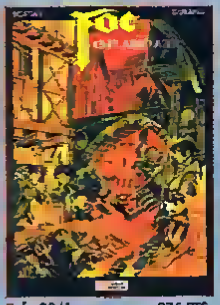
Ref.: 32/Vol.4 1. 75 PTS.
Ref.: 32/Vol.5 1.375 PTS.

Ref.: 26 750 PTS.



Ref.: 27 1.450 PTS.

Ref.: 28/1 750 PTS.
Ref.: 28/2 750 PTS.

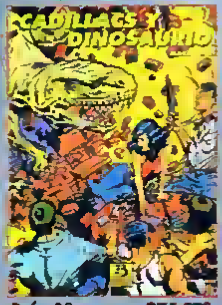


Ref.: 29/1 975 PTS.
Ref.: 29/2-3 800 PTS.

Ref.: 33 775 PTS.

Ref.: 30/1-2 700 PTS.
Ref.: 30/3-4 775 PTS.

Ref.: 37 1.150 PTS.



Ref.: 38 975 PTS.

Ref.: 39 850 PTS.

Ref.: 40 875 PTS.

Dinja su pedido a EDICIONES ZINCO, S.A. Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

Ref. 15	975 pts.	Ref. 30/1	700 pts.
Ref. 21 Vol. 12	1 150 pts.	Ref. 30/2	700 pts.
Ref. 21 Vol. 13	1 150 pts.	Ref. 30/3	775 pts.
Ref. 23	800 pts.	Ref. 30/4	775 pts.
Ref. 24	850 pts.	Ref. 31	875 pts.
Ref. 26	750 pts.	Ref. 32/Vol. 4	1 375 pts.
Ref. 27	1 450 pts.	Ref. 32/Vol. 5	1 375 pts.
Ref. 28/1	750 pts.	Ref. 33	775 pts.
Ref. 28/2	750 pts.	Ref. 37	1 150 pts.
Ref. 29/1	975 pts.	Ref. 38	975 pts.
Ref. 29/2	800 pts.	Ref. 39	850 pts.
Ref. 29/3	800 pts.	Ref. 40.	875 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más 250pts. GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos .....

Domicilio ..... Tel .....

Cod. Postal ..... Pobl. ..... Prov.: .....

HONG KONG'S BIG MAK ATTACK

WICKED CITY

señalar con el dedo está feo, pero nos preguntamos quién se atreverá a decírselo.

Los alienígenas de *Wicked City* no se parecen a ninguno de los vistos hasta ahora.

BIG MAK DE HONG KONG AL ATAQUE

Alienígenas polimorfos sedientos de sangre siembran el caos en la última aportación de la invasión

por CRAIG D. REID

Y qué consigues cuando cruzas la sensualidad fantasmagórica de *Jacob's Ladder (La escalera de Jacob)* con la rivalidad cultural interplanetaria de *Alien Nation (Alien nación)*, añades la absorbente intensidad de *The Blob (El terror no tiene forma)* y adaptas el estilo visual lleno de acción y velocidad de *Chinese Ghost Story (Una historia china de fantasmas)*, de Tsui Hark? Obtienes el nacimiento de *Wicked City*, dirigida por el último protegido de Tsui, Mak Tai Kit, cuyo nombre ha sido anglosajonizado como Peter Mak, pero al que le gusta ser llamado «Big Mak» (por al bocadillo-emblema de McDonald's que adora).

Son las cinco y media de la mañana cuando suena el teléfono en mi habitación de hotel de Hong Kong. La noche anterior, la buena gente de Film Workshop (la productora de Tsui) me obsequió con una proyección privada de *Wicked City*, lo cual intensificó todavía más mis deseos de hablar con Mak, quien ya está disponible para ser entrevistado después de haber asistido al estreno de *Wicked City* en Tokio. «¿Dr. Reid? Le veré mañana a las cuatro de la tarde.»

Mak vuelve a llamarme más avanzado el día. «Le veré dentro de treinta minutos.» Pido disculpas, y le explico que debo haberle entendido mal cuando telefoneó antes y me dijo que nos veríamos al día siguiente. «No, es culpa mía... –dice riendo–. Trabajo toda la noche, por lo que para mí "mañana" es cuando me despierto después de un buen día de sueño.»

Mak no encaja en ninguna de las estegorías del movimiento cinematográfico de Hong Kong que se hace llamar «Nueva Ola», formado por directores adiestrados en Occidente. De hecho, su pasado en la vida y en las películas resulta inusual incluso para los patrones habituales entre los directores chinos. Nacido en 1957 en Vietnam de padres chinos que hablaban francés, Mak escapó a Hong Kong junto con los otros nueve miembros de su familia durante la guerra. Estaba muy interesado en la cinematografía, por lo que aspiraba a seguir la moda de su tiempo y aprender a hacer cine en los Estados Unidos.

«Quería estudiar en Los Angeles, pero resultaba demasiado caro –recuerda–. Hong Kong no tiene ninguna escuela de cinematografía reconocida, por lo que decidí ir a Taiwan para mantenerme fiel al espíritu ultramarino. El programa académico estaba lleno de cursos como "Chino tradicional", "Las doctrinas de Sun Yat Sen" y "Literatura clásica china", donde sólo conseguías malgastar tu tiempo. "¿Cómo? –pensé–. ¿Ningún curso de cine durante tres años?" Decidí estudiar idiomas (inglés y chino mandarín), y me matriculé en un programa para estudiar teoría del arte.»

Aquellos cursos seguían sin aproximarle a su meta, por lo que Mak tuvo la idea de comprar una cámara de 8 mm. Se adiestró a sí mismo leyendo libros, rodó cortometrajes y los presentó en certámenes locales con bastante éxito. «Después de haber ganado muchos premios –recuerda–, me invitaron a volver a Hong Kong para rodar un cortometraje sobre lo que opinaban los escolares de allí acerca del por aquel entonces reciente anuncio de que Hong Kong pasaría a formar parte de la China comunista en 1997.»

Después Mak rodó una serie de películas de arte-y-ensayo/interés humano que abordaban los defectos del sistema de educación chino

El rapter camuflado Shudo (Tatsuya Nakadai) no necesita transformarse para ponerse antisocial y derramar sangre.

compadeciendo a los estudiantes *(Heroes Are Losers)*, reverenciando al profesor *(Sir Tell Me Why)* o reflejando la actitud aburrida y complaciente de un maestro hacia sus estudiantes *(All Night Long)*. El director rara vez comenta los efectos que estas películas hayan podido tener sobre la sociedad, o si sus mensajes están siendo comprendidos: lo que más le preocupa es qué resultado económico obtienen. «En Hong Kong, si tus películas no recaudan dinero, tu carrera cinematográfica termina enseguida –dice–. Mis primeras películas tuvieron éxito, pero mis colegas de Hong Kong me reprochaban el que me sintiera tan atraído por las historias de interés humano, así que intenté seguir una dirección distinta.»

En el año 1988 Mak obtuvo una generosa financiación de la New Cinema City de Hong Kong para rodar la película con la que rompió moldes, *Abracadabra*, que adaptaba algunos de los temas sobrenaturales más populares en China. «*Abracadabra* era una mezcla de *The Goonies (Los goonies)* y *Ghostbusters (Los cazafantasmas)* –explica–. Fue mi primera auténtica película comercial. No funcionó tan bien como esperaba, pero me enseñó muchas cosas y aprendí a utilizar distintos métodos e ideas. Esa película me ayudó a crecer como director.»

Detrás de cada villano megalómano hay una hija comprensiblemente obediente.

Irónicamente, la primera gran oportunidad de Mak se presentó después del estreno de *All Night Long*, que fue un gran fracaso. «Quedé destrozado –recuerda–. Había puesto mucho de mí mismo en *All Night Long*, y el que fracasara me dejó muy deprimido. Pensé que había llegado al final de mi carrera. Entonces sonó el teléfono, y era Tsui Hark. Había visto la película y le había gustado. Me ofreció un trabajo como director de su próxima película, *Wicked City*. ¿Cómo podía rechazar su oferta? Tsui es el mejor director de Hong Kong, y me alegró muchísimo que alguien reconociera por fin mi trabajo.»

Wicked City combina la mística sobrenatural de *Una historia china de fantasmas* con la asimilación del motivo gángster-policía de *The Killer (The Killer)*, el clásico de culto dirigido por John Woo y producido por Tsui Hark. «*Wicked City* es la mejor película que he hecho hasta el momento –dice Mak–. En Hong Kong no ha funcionado demasiado bien, pero tal y como esperábamos ha ido estupendamente en Japón.» La película fue presentada recientemente en el Festival de Cine de Sapporo, y según su director fue muy elogiada por pesos pesados del cine estadounidense como Quentin Tarantino y el productor Peter Davis *(Highlander [Los inmortales])*.

La película se basa en la novela de ciencia ficción de Hideyuki Kikuchi (que también ha servido como base al largometraje de dibujos animados japonés del mismo título), en la que los seres humanos se enfrentan a unos malvados alienígenas llamados rapters, que son capaces de adquirir la forma humana a voluntad. Cuando llega el momento de acabar con un humano, las criaturas revelan sus verdaderas identidades convirtiéndose en mutaciones decrépitas de carne aborrecible. En la primera escena, uno de los detectives de policía protagonistas está a punto de hacer el amor con una rapter. Cuando la excitación sexual llega a su clímax, la rapter se convierte en una especie de araña de cuatro patas con rostro humano del que brotan colmillos venenosos

mientras sisea palabras de placer sensual. Los maquillajes y los efectos especiales creados mediante ordenador son excelentes, tanto en esta escena como en las demás.

«En realidad, la película fue un experimento hecho por Tsui para alcanzar nuevos niveles en los FX creados mediante ordenador –explica Mak–. Trajimos a dos especialistas de Filipinas, pero Tsui supervisó todo su trabajo. La gran mayoría de ideas se desarrollaron a medida que se iba rodando la película, y los cambios se hicieron en el mismo plató.»

A juzgar por mis visitas al rodaje de su última producción, Tsui es un hombre que se toma extremadamente en serio su trabajo y que exige mucho a sus colaboradores, pero Mak no tuvo ningún problema para adaptarse a ese enfoque centrado en las exigencias y el esfuerzo. «*Wicked City* está basada en una novela japonesa, pero queríamos hacerla a nuestra manera, al estilo chino –explica el director–. Tsui jugó un papel muy importante en el proyecto. Cuando trabajas con un genio como Tsui, tienes que ser flexible. Tiene tantísimo talento... Otros directores quizás opinen que su intrusión en el proceso de rodaje de su película resulta disruptiva, pero yo creo que si las ideas son buenas es totalmente imposible decir que no. Siempre conservé el poder de decisión final, pero las sugerencias de Tsui eran muy prudentes y meditadas, y siempre me resultaron útiles.»

Ken (Jacky Cheung) se convierte en lo que más despreciaba, pero al menos ahora podrá librarse de esa coñata.

Al igual que la gran mayoría de películas, *Wicked City* se vio acosada en todo momento por las limitaciones presupuestarias y de tiempo. «Los problemas de dinero hacían que los decorados y los planos cambiaran de un momento a otro –recuerda Mak–. Yo tenía el guión en la mano y anunciaba que íbamos a rodar un plano desde el tejado, y entonces alguien gritaba "¡No hay tejado!". Bueno, eliminábamos ese plano y pensábamos en otra cosa. Disponía de dos equipos técnicos y podía rodar durante todo el día. El primer equipo trabajaba diez horas, y al día siguiente –después de entre dos y tres horas de sueño–, el segundo equipo trabajaba diez horas, y así sucesivamente. Este proceso duró tres meses. Siempre pierdo la noción del tiempo –añade sonriendo–, como quizá recuerde por mi llamada telefónica de esta mañana.»

Originalmente *Wicked City* debía tener un tono más de comedia, pero la película ha acabado centrándose en las imágenes extrañas, que son mostradas con toda la seriedad del sadismo erótico exhibido por los temibles rapters. «En realidad hay dos clases de rapters –explica Mak–. Los rapters malignos desprecian a los seres humanos y sólo anhelan objetos materiales. Los otros rapters están intentando comprender la emoción humana del amor, y quieren vivir en paz con la raza humana.»

Los dos policías estilo-exorcistas protagonistas, Ken (Jacky Cheung) y Taki (Leon Lai), están decididos a acabar con todos los rapters. Pero acabamos enterándonos de que la madre de Ken era una rapter, y de que Taki tiene un asunto amoroso con una rapter llamada Wendy (Michele Li), la hija del rey de los rapters (Zhang Yoa Yang). Wendy acaba salvándole la vida a Taki cuando es atacado por unos rapters malignos. El antagonista principal es Shudo (Tatsuya Nakadai), el hermano de Wendy, al que le encanta alimentarse con la sangre de las mujeres mientras lleva a cabo actos sexuales nada corrientes con ellas.

Al villano de *Wicked City* le encanta hacer enloquecer a sus víctimas

«Wicked City es mi mejor película hasta el momento. En Hong Kong no ha funcionado muy bien, pero sí en Japón.»

Durante el enfrentamiento final, Ken se deja dominar por sus instintos de rap-

Todos los derechos. Copyright Film Workshop

No parece el momento más adecuado para que Ken sufra una crisis de identidad.

ter y la influencia de los poderes de Shudo hace que se convierta en una especie de lagarto. Shudo revela su verdadera forma –un increíble pulpo mutante–, y Taki se enfrenta al monstruo y a Ken gracias a la energía de un traje especial que Wendy ha diseñado para él. El padre de Wendy cambia de forma, y se une a la batalla con su hijo. Shudo dentro de lo que se conoce como «un vacío rapter». La pelea llega a su clímax mientras vuelan entre la Tierra y el vacío rapter sentados encima de reactores Boeing 747, y la secuencia es realmente asombrosa.

«Rodar las escenas con el traje de pulpo resultó muy difícil y nos exigió mucho tiempo –dice Mak–. Necesitábamos más de treinta minutos sólo para dejar suspendido a Shudo en el aire encima del avión, y además la piel del actor no podía respirar debido al traje y al maquillaje, por lo que se iba asfixiando poco a poco, igual que aquella chica de *Goldfinger* (ídem)... Lo que hacíamos era bajarle, dejar que se recuperase, volver a colocarle encima del avión, etcétera.»

El título de la película [«Ciudad perversa»] hace referencia a la misma Hong Kong, un lugar donde resulta muy difícil expresar el amor y donde la riqueza es la única medida del éxito. La película menciona el año 1997 como causa de la decadencia económica y la falta de resistencia ante el avance carente de emociones e impulsado por el dinero de los rapters malignos con que reacciona la colonia. El director John Woo ha encontrado el éxito en los Estados Unidos mientras China se prepara para adueñarse de su tierra natal, pero Mak no cree que eso deba suponer necesariamente un buen presagio para el futuro de otros directores de Hong Kong. «Aún queda mucho camino por recorrer –opina–. Las películas de Woo son mejores, el estilo es como una guerra continua. La acción tiende a hacer que el público salga de la película en vez de atraerlo hacia ella. Yo también quiero trabajar en los Estados Unidos, por lo que espero que Woo sirva como catalizador de las oportunidades para otros directores.»

Cuando haya completado su metamorfosis, habrá algo más que fuego en los ojos del rey de los rapters (Zhang Yoa Yang).

¿Y qué le espera en el futuro? «Estoy planeando una película de ciencia ficción, algo así como una *Star Wars (La guerra de las galaxias)* china –revela–. Será una especie de película de tesis sobre un gobierno que controla un planeta, y un nuevo régimen que conquista el poder y empieza a llevar las cosas de otra manera en ese mundo...» Ese es precisamente el destino de Hong Kong, y la conversación pasa a tratar cuál será el futuro de Mak cuando China reclame el territorio en 1997 al expirar el arriendo a los británicos. «Actualmente no disponemos de ningún apoyo gubernamental a la industria cinematográfica, y esperamos que haya restricciones más serias –dice–. Tengo miedo... No me gustan los comunistas, y no confío en ellos. Huimos de Vietnam por las mismas razones.» La desconfianza hacia su gobierno que siente Mak es compartida por otros compatriotas suyos, y el director cuenta una historia aterradora como justificación de su desconfianza. «Mi hermano murió hace unos años en un accidente de aviación en la China continental. La agencia de noticias del gobierno japonés informó de que unos terroristas de la China comunista habían hecho estallar el avión, y después ya no se volvió a hablar del asunto. Echaron tierra sobre la historia. Antes de la masacre de la plaza de Tienanmen, los chinos de Hong Kong pensábamos que quizá todo iría bien... pero ahora ya no estamos tan seguros.»

Una de las cosas que más impresiona de los directores chinos es que los productos cinematográficos acabados suelan ser fenomenales a pesar de la rapidez con que se ruedan y de todas las restricciones presupuestarias que soportan. Estas películas se desarrollan a velocidades increíbles, y están llenas de magia cinematográfica. Te bombardean con movimiento, y son capaces de hacer que se te salgan los ojos de las órbitas. Los directores de la «nueva ola» utilizan FX muy vistosos y decorados impresionantes sin caer en la trampa de las técnicas huecas, y *Wicked City* no es ninguna excepción. Mak ha sabido capturar la pura emoción cinematográfica de las películas de Tsui, y nunca pierde el contacto con lo que hace que la historia resulte humana... aunque esté tratando a seres que son medio alienígenas. Mak espera seguir los pasos de su mentor.

«Como director, Tsui no está limitado a ningún género determinado –explica–. Siempre acaba triunfando decida lo que decida. Yo también quiero tocar todas las teclas, y llegar a dominarlas todas... Las películas de terror y de lo sobrenatural gustan en todo el mundo, y espero poder llevar mi enfoque a los Estados Unidos, y combinar el terror chino con el estilo del cine de Hollywood para acabar creando todo un nuevo subgénero de películas.»

Cronos

TIEMPO Y SANGRE

Un prometedor debutante mexicano llamado Guillermo del Toro asombra con su primera película como director.

por CAROLINE VIÉ

Cuando era muy pequeño y tenía algo así como dos años, una noche me desperté después de haber visto un episodio de la serie televisiva *Outer Limits (Rumbo a lo desconocido)* titulado "El mutante" –recuerda el director Guillermo del Toro– Me había asustado tanto que empecé a ver hormigas verdes en la pared y monstruos dentro de mi armario, y en ese preciso momento fue cuando hice un pacto con los monstruos "Si sois buenos conmigo y me dejáis ir al lavabo –les dije–, os dedicaré toda mi vida." Esa es la razón por la que empecé a hacer películas de terror.»

Resulta difícil imaginar que este hombre de aspecto juvenil y cálida sonrisa pueda ser un especialista en la sanguinolencia y el terror, pero el director mexicano del Toro es todo un cinéfilo y un fan del terror. Después de una vida de ver películas, fundar su propia firma de efectos especiales y dirigir numerosos cortometrajes y telefilmes, era natural que debutara en el campo del largometraje con una película de terror El resultado ha sido *Cronos*, una historia de vampiros extremadamente original protagonizada por Ron Perlman, conocido por los papeles cargados de maquillaje que ha interpretado en *Quest for Fire (En busca del fuego)*, *The Name of the Rose (El nombre de la rosa)* y la serie televisiva *Beauty and the Beast (La bella y la bestia)*.

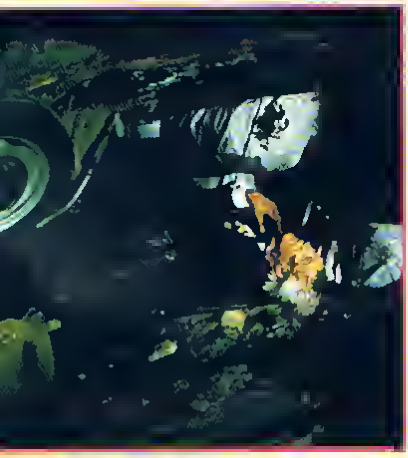
Cronos ha causado sensación en los festivales cinematográficos de Cannes y Sitges, donde tanto los públicos como los jurados quedaron fascinados por su oscura poesía. En su país nativo, la película fue la gran triunfadora en la ceremonia de concesión de los Premios Ariel de Oro (los Oscar de México), donde obtuvo los premios a la Mejor Película y Primer Largometraje, así como los de Mejor Director y Guión para del Toro, y también representó a México en el apartado de Mejor Película Extranjera de la edición de este año de los Premios de la Academia Después de haber sido adquirida por October Films para su distribución en los Estados Unidos, se puede tener la seguridad de que esta película tan inventiva como bien realizada encontrará un público entre los fans del género y los cinéfilos en general

Del Toro no ve el género sencillamente como un vehículo para «pasar a hacer cosas mejores y más ambiciosas», lo cual es toda una novedad y resulta muy refrescante. «*Cronos* es una película hecha

***Cronos*, todo un descubrimiento mexicano, refuta la idea de que el vampirismo es sexy.**

Fotos de Cronos. Copyright 1993 October Films

Jesús lloró cuando tuvo su primer enementro con el Cronos, pero ahora es un esclavo de la máquina



En este drama de chupadores de sangre quien más sufre es el vampiro

por alguien que creció viendo películas de terror, de Terence Fisher a H. G. Lewis –dice– No he utilizado el genero como trampolín, y no lo considero menor. Para mí ha sido la mejor manera de expresar mis ideas e imágenes, y opino que la fantasía es una de las formas mas elevadas del arte y de la narración.»

Del Toro siempre tuvo muy claro lo que le interesaba, y no perdió el tiempo: empezó a dirigir cuando tenía ocho años, utilizando una cámara de Super-8 para crear sus propias películas de monstruos. «Mi primera película se hizo con unos cuantos muñequitos de *Planet of the Apes (El planeta de los simios)* y un monton de salsa de tomate –recuerda– Teniendo en cuenta que había sido rodada por un niño de ocho años, supongo que no estaba del todo mal. Por desgracia, la proyecte tantas veces que acabé quemando la copia.» La película sólo duraba cuatro minutos, y mostraba a dos tipos que luchaban por una chica –una mujer-mono–, y lo sorprendente es que su final era casi idéntico al de *Cronos*.

El Super-8 no tardó en quedarse estrecho para del Toro, quien dirigió varios cortometrajes en 16 mm antes de solicitar ser admitido en el Curso de Maquillaje Avanzado de Dick Smith para aprender más cosas sobre los efectos especiales que tanto amaba. «Como prueba, rodé un cortometraje de 16 mm adaptando un relato de Fredric Brown –recuerda–. No estoy seguro de que fuera muy bueno, pero Dick me aceptó porque por aquel entonces no había creadores de efectos especiales en México. También se me daba bastante bien la ilustración y el modelar.» En cierta manera, se puede decir que le engañé haciéndole creer que sí era capaz de dibujar, también sería capaz de crear buenos maquillajes. Eso era verdad hasta cierto punto, pero cuando cree mi propia firma contraté a gente que era mejor que yo.»

Necropia, como la llamo del Toro, pronto fue muy conocida en México y hasta el momento ha trabajado en más de veintidós telefilmes y en varios largometrajes, entre los que destaca *Cabeza de Vaca*, una película de conquistadores dirigida por Nicolás Echevarría que fue distribuida en los Estados Unidos por la Concorde/New Horizons de Roger Corman. Durante toda esa época, del Toro mantuvo un estrecho contacto con Smith, quien siempre le ha apoyado en todo lo posible. «Dick es un gran amigo y uno de mis modelos en la vida –dice del Toro–. Es un ser humano maravilloso, y una de las mejores personas que he conocido.»

La fama de su firma seguía creciendo, y del Toro diversificó su gama de actividades escribiendo y dirigiendo episodios para *Hora marcada*, una serie televisiva de terror muy popular en México que ha alcanzado el primer puesto en los índices de audiencia y ha dado su primera oportunidad a muchos nuevos talentos. Del Toro no tardó en convertirse en la gran promesa de este grupo. «Hice tres episodios para *Hora marcada* –explica–. Uno era sobre un par de yuppies y un tipo armado hasta los dientes que irrumpe en su piso y les dice que la gente está siendo controlada por alienígenas. El segundo era sobre una cadena de locales de comidas rápidas, una especie de McDonald's, que empleaba zombis como camareros. Los zombis llevan mascaras con grandes sonrisas, y cuando empiezan a estar tan putrefactos que ya no pueden tenerse en pie, son convertidos en hamburguesas. El tercero era la historia de un hombre que se aloja en una habitación de hotel encantada por el espíritu de una mujer que fue asesinada por el propietario, y que le pide que la vengue. Los presupuestos no eran muy

elevados, pero me enseñaron muchas cosas sobre la direccion.»

Del Toro empezo a pensar en *Cronos* hacia 1985. Ardia en deseos de hacer una pelicula de terror, y empezo a hacer dibujos y tomar notas. «Acabe teniendo unas noventa paginas y despues empece a escribir el guion –recuerda–. Necesite dos años para terminarlo.» La historia que acabo creando cuenta cómo un anciano (Federico Luppi) que vende antigüedades encuentra un artefacto parecido a un reloj escondido dentro de una vieja estatua que se adhiere a su mano. El objeto le proporciona la eterna juventud, pero tambien le crea una irresistible sed de sangre. Sus problemas se ven agravados por un codicioso industrial (Claudio Brook), que desea hacerse con el artefacto y envia a su sadico hijo (Perlman) para que lo consiga sea como sea.

«Pense que un vampiro motivado unicamente por el hambre podia ser muy interesante –dice del Toro–. No me gusta el enfoque erotico del vampirismo. Como fan del genero, tengo la teoria de que todos los vampiros estan sexualmente muertos, y no me gusta nada el chupador de sangre del tipo Casanova. Para mi, el monstruo es el heroe, y en ese sentido creo que no deberia actuar impulsado por una perversión, sino por una auténtica necesidad física de obtener sangre. Queria un vampiro que diera pena e inspirase compasion, de la misma manera que la inspiraban los monstruos de Terence Fisher.»

«No he utilizado el género como trampolín... Ha sido la mejor manera de expresar mis ideas e imágenes.»

Después de haber sido «mordido» por el artefacto, Luppi se hunde en una fase de yonqui, volviendose adicto al artefacto y al insecto que vive dentro de el. Después empieza a sentir el anhelo de sangre, pero no la busca en los cuellos de hermosas actrices, sino que inicia su cacería en el sitio menos adecuado del mundo: el lavabo de caballeros. «No quiero echar a perder esa escena para quienes no han visto la pelicula –dice del Toro–, pero digamos que es la escena que me impulso a seguir adelante durante los siete años que he pasado trabajando en *Cronos*. Estoy muy orgulloso de ella: ves muy poca sangre, ¡pero aun así es de lo mas repulsiva!»

Ademas de la violencia tradicional, *Cronos* tambien contiene una considerable dosis de alegoría religiosa, un elemento que ha sido meticulosamente desarrollado por el director. «*Cronos* encierra una metáfora cristiana bastante oscura y enfermiza –observa del Toro–. Fui cristiano hasta los trece años. Ahora soy ateo, pero sigo muy interesado en esa mitología... La pelicula convierte al vampiro en una especie de Cristo: muere y luego resucita al tercer dia. Sigue casi toda la pauta de la vida de Cristo, hasta el final de la pelicula en el que encuentra la redención. No quiero sonar pretencioso: la pelicula resulta muy facil de comprender, y cualquier persona puede disfrutarla sin tratar de analizarla, pero la verdad es que el guión esta muy pensado y trabajado. Fui especialmente meticuloso con toda la base cristiana y alquímica de la historia.»

En *Cronos*, Ron Perlman (izquierda) no lleva más maquillaje que un poco de sangre falsa, lo que es toda una novedad para él.

Del Toro consiguio encontrar la financiación para su pelicula gracias a la ayuda de la productora Bertha Navarro. «Logre reunir el dinero despues de haber soportado muchas degradaciones y sufrimientos –dice–. Mi familia tuvo mucha paciencia conmigo, porque sabian lo mucho que significaba para mi el hacer esta pelicula. Me apoyaron con dinero y consejos. ¡Y mi esposa y mi suegro concibieron los efectos especiales! Bertha tambien ha supuesto una gran influencia: ha hecho un trabajo maravilloso, primero ayudando a que se pudiera hacer la pelicula, y despues promocionandola en cuanto estuvo terminada. Su trabajo no ha resultado nada facil, ya que en Mexico nadie se toma muy en serio las peliculas de terror, y siempre han estado consideradas como bastante malas. Ahora que me han dado todos esos premios, la gente siente un poco más de respeto hacia el genero, y eso me alegra muchisimo.»

Necropia se encargo de los efectos especiales, naturalmente, aunque del Toro descubrio que era preferible que se mantuviera alejado de esa faceta de la producción. «Sabia que no podía involucrarme en los efectos especiales –observa–. Tenia que invertir todas mis energias en dirigir la pelicula. El rodaje duró ocho semanas, y una gran parte de ese periodo se consagró a los efectos especiales. Los chicos de Necropia se portaron de una manera realmente maravillosa y trabajaron muchisimo. Durante la mayor parte del tiempo solo usamos una cámara.»

El unico aspecto técnico del que se encargó del Toro fue el artefacto propiamente dicho: no lo diseñó, pero hizo una gran parte del trabajo de modelado interior. La falta de dinero y de tiempo impidio que el equipo tecnico pudiera hacer impresiones de los engranajes en silicona, y se vieron obligados a moldearlos con metal. La creacion resultante, aunque pequeña en la pantalla, era tan grande como un utilitario en la vida re-

La antigua alquimia se ceba en el infortunado Jesus Gris (Federico Luppi).

al... e igual de pesada.

«Estoy muy satisfecho del artefacto –dice del Toro–. Llevo años fascinado por los automatas para la realeza que se empezaron a fabricar en el siglo XVI, y me enamore de la idea de que en esa fase tan temprana de la civilizacion ya hubiera personas capaces de construir maquinarias tan elaboradas. Lo que más me interesaba era el poder meter todo un gran mundo industrial dentro de esa maquinita que te cabia en el bolsillo... El artefacto que filmamos no tenía nada de

«Pensé que un vampiro motivado únicamente por el hambre podía ser muy interesante. No me gusta el enfoque erótico.»

pequeño, desde luego. rodamos esas secuencias en el estudio que Necropia utiliza para los planos de animación imagen-por-imagen, ¡ya que no habia forma humana de trasladarlo de un lado a otro!»

El futuro parece estar lleno de promesas para del Toro, quien obtuvo un premio de la crítica en Cannes y el premio al Mejor Guión en Sitges, donde Luppi fue honrado con el premio al Mejor Actor. Despues de haber conseguido el apoyo entusiastico de especialistas del género como Smith, George Romero, Stuart Gordon y James Cameron, del Toro no está interesado en volver a su vocacion original. «He acabado hartándome de los efectos especiales –dice–, y no quiero volver a trabajar de manera activa en ellos. Los he ido odiando más y más a medida que me iba entusiasman-

Del Toro no puede culpar a nadie más de su apuro: fue él quien decidió cubrirse de prótesis para la serie televisiva *Hora marcada*.

do con la dirección, porque me ocupaban una parte enorme de mi tiempo.»

Pero hay otra razon por la que del Toro quiere mantenerse lo más alejado posible del maquillaje en el futuro. «Padezco alergias a todos los productos químicos que utilizamos –admite–. Cometí la estupidez de no seguir las normas de precaución para manejar productos químicos de Dick Smith, y ahora me pongo fatal cada vez que me maquillan. En el futuro solo quiero dirigir, pero utilizare efectos especiales en mis películas. Es así de sencillo: no puedo vivir sin monstruos, y adoro los efectos especiales... cuando no soy el responsable de crearlos.»

Actualmente del Toro esta muy ocupado trabajando en una adaptacion de *Spanky*, una novela de terror de Christopher Fowler, para la Universal, y tambien esta colaborando en un proyecto con Romero. «Es una historia fascinante sobre dos mediums que se ven atrapados en una situación tipo gato-y-raton entre el mundo de los espiritus y el nuestro –explica del Toro–. Se nos ha ocurrido una manera estupenda de mostrar los efectos psiquicos. Es algo muy distinto a todo lo que se ha visto hasta ahora, casi como una pelicula de kung fu... Estara llena de acción. Tengo muchas ganas de empezar a dirigirla, y me enorgullece muchisimo que Romero vaya a producirla. Hace años que soy un gran fan de su obra, ¡y apenas puedo creer que vaya a trabajar con él!»

Del Toro se sorprende al descubrir a Perlman estrangulando a una gallina en una escena eliminada del montaje final.

PREPARATE

PARA ENTRAR EN LA

OSCURIDAD

PREPARATE

PARA ENTRAR EN

Ya a la venta el
VADEMECUM

LAS COLINAS TENIAN OJOS

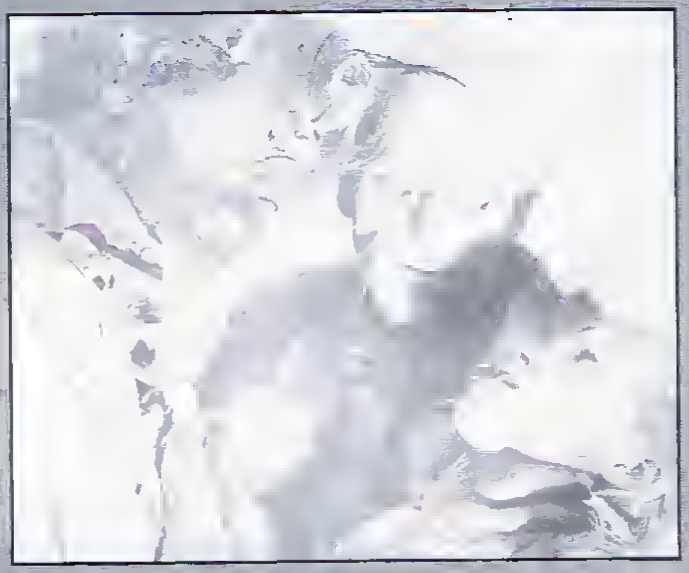


Foto: Cortesía de Bill George

Plutón (Michael Berryman) no soporta que la gente se fije en su calva.

Y mutantes, que aterrorizaron a una familia extraviada en el clásico de culto dirigido por Wes Craven el año 1977.

por DAVID A. SZULKIN

Después de haber revuelto los estómagos en 1972 y haber provocado montones de controversias con un clásico titulado *Last House on the Left (La última casa a la izquierda)*, el director Wes Craven estaba decidido a evitar el estigma negativo asociado a las sangrientas matanzas de esa película. Craven se mantuvo alejado de la dirección cinematográfica durante varios años, pero su siguiente película, *The Hills Have Eyes (Las colinas tienen ojos)*, volvió a colocarle para siempre en el mapa como un auténtico maestro de la malevolencia.

De no ser por la insistencia del productor Peter Locke, Craven quizá nunca habría llegado a escribir esa saga de una familia suburbana que se ve asediada por una banda de fenómenos caníbales que moran en el desierto. Craven y Locke se habían conocido a comienzos de la década de los años setenta cuando los dos trabajaban en la misma firma cinematográfica donde nació *La última casa a la izquierda*, y colaboraron por primera vez en una sátira al estilo *Deep Throat (Garganta profunda)* titulada *It Happened in Hollywood*, que fue dirigida por Locke y en la que Craven se encargó del montaje. La película se rodó justo cuando *La última casa a la izquierda* hacía furor en los cines, y el impacto de esa epopeya de la sanguinolencia creada por Craven y tan imitada en años posteriores no pasó desapercibido para Locke

«Peter siempre estaba diciendo que lo que debía hacer era rodar una secuela de esa película lo más pronto posible –recuerda Craven–. Me resistí a sus propuestas durante años, pero acabé quedándome sin dinero y accedí a trabajar en una secuela.» Locke recuerda haber hablado del proyecto con el director en una fecha tan temprana como el año 1974.

No cabe duda de que *Las colinas tienen ojos* invita a las comparaciones con *La última casa a la izquierda*, pero su tono general es menos tosco, turbio y perverso que el de su predecesora. Si *La última casa a la izquierda* era la antítesis del terror de Hollywood, la amenaza de *Las colinas tienen ojos* está más firmemente atrincherada *en* Peliculandia. «Deseábamos obtener algo similar a *La última casa a la izquierda*, pero queríamos centrar el enfoque más en hacer una película de acción que

en filmar una historia de agresiones y malos tratos sexuales –admite Craven–. *La última casa a la izquierda* giraba de una manera muy clara en torno al sexo, la violación y la destrucción total y absoluta de una familia de la clase media, pero en *Las colinas tienen ojos* seguimos un enfoque distinto.»

Al igual que su predecesora, la idea argumental básica de *Las colinas tienen ojos* procede de una vieja leyenda: en este caso, se trató de la historia real de la familia Sawney Bean. Bean fue un forajido escocés del siglo XV que engendró un salvaje clan de ladrones y degolladores cuyos miembros se emparejaban dentro del clan. La depravada familia Bean asesinaba y robaba a los infortunados viajeros que atravesaban su territorio, y después comía la carne de sus víctimas para sobrevivir. Al igual que sus contrafiguras ficticias de *Las colinas tienen ojos*, la familia Bean acabo pereciendo de manera violenta a manos de personas «civilizadas» ansiosas de venganza. «Es una historia fascinante –dice Locke–. Nadie consiguió dar con esa colonia durante años, porque sólo aparecían con la marea baja... Cuando subía la marea, nadie podía llegar hasta su caverna, que estaba en la costa de Escocia.»

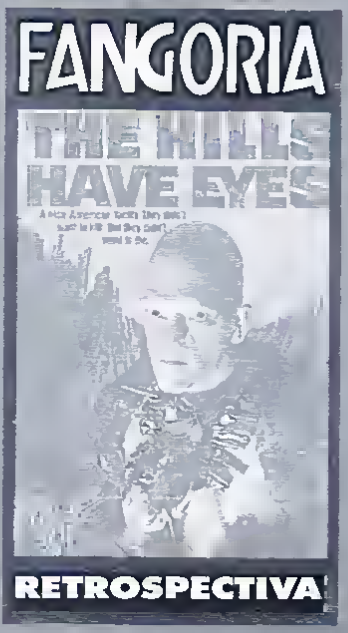
Al adaptar la saga de los Bean a la pantalla, Craven jugueteó con la idea de crear unas *Uvas de la ira* futuristas en las que una familia era acosada y atacada mientras atravesaba el «cinturón de polvo» de unos Estados Unidos del siglo XXI. Ese enfoque tan ambicioso acabó siendo descartado en favor de un entorno de la década de los años setenta, que resultaría mucho más fácil de llevar a la pantalla.

Las ideas alegóricas expresadas por Craven en *Las colinas tienen ojos* eran extensiones deliberadas de los temas que había tratado en su primera película. Se podría decir que ambas películas están muy interesadas en los valores familiares o, más específicamente, en lo que les ocurre a esos valores cuando la familia modelo choca con la familia Manson. «En *Las colinas tienen ojos* desarrollé de una manera más consciente muchos de los temas de mi primera película –confirma Craven–. La idea básica del guión de *Las colinas tienen ojos* fue la de crear esas dos "familias espejo". Quería mostrar el lado luminoso de la familia oscura, y el lado oscuro de la familia luminosa. Quería jugar con las expectativas de la gente, de tal manera que al final de la película hubiéramos comprendido que esa familia supuestamente civilizada tiene la capacidad de ser extremadamente salvaje. Al mismo tiempo, la familia salvaje es capaz de sentir compasión y de hacer el bien, como cuando Ruby salva al bebé... Los dos perros, Bella y Bestia, fueron concebidos con la intención de que sirvieran como símbolos de ese tema.» De manera muy significativa, Bella es una de las primeras bajas producidas al comienzo de la lucha entre las dos facciones, y Bestia es uno de los pocos personajes que sobreviven a los acontecimientos narrados por la película.

Y en cuanto al tema de la alegoría, Craven añade que «también hay un tema político secundario presente en toda la acción de la película, donde Papá Júpiter y su familia representan al Tercer Mundo y los Carter simbolizan al Primer Mundo. El discurso de Papá Júpiter al padre muerto –cuando dice, "Vienes aquí y me frotas tu vida por la cara... ¿Quieres meter los dedos en mi pastel? ¡Has cometido un grave error! Verá cómo tu maldito coche se cubre de óxido... ¡Verá cómo el viento se lleva tus semillas resecas!"–, pretende reflejar todo ese tema. El mensaje que quería transmitir es que debes tener mucho cuidado con quienes se

A todos los bebés les encanta jugar con sonajeros, pero Ruby (Janus Blythe) prefiere juguetes más peligrosos.

Foto: Cortesía de Eric Caitlin



encuentran por debajo de ti... y creo que ese mensaje se ha convertido en una realidad.»

La conexión directa con el negocio de la distribución que tenía Locke fue la clave a la hora de conseguir financiación para *Las colinas tienen ojos*, que originalmente fue concebida con el título de trabajo de *Blood Relations* [«Parentesco de sangre»]. «*Las colinas tienen ojos* fue financiada en un cincuenta por cien por mi mismo, en parte por un tipo llamado Charlie Boasberg, ya fallecido, y en parte por algunos propietarios de cines», explica Locke. «El presupuesto de *Las colinas tienen ojos* ascendió a trescientos veinticinco mil dólares, el coste de ampliación del negativo incluido –añade–. Peter reunió esa suma a través de subdistribuidores que adquirieron un interés personal de diez mil dólares cada uno en la película.» Al igual que ocurrió con su predecesora, el productor de *Las colinas tienen ojos* contaba con algo parecido a una garantía de que la película obtendría una distribución cinematográfica: Vanguard Releasing, la firma que distribuyó *Las colinas tienen ojos*, era propiedad de Locke y de Barry Cohn, su socio en el negocio de la distribución.

El primer paso para llevar la visión de Craven a la pantalla fue el localizar exteriores. «La idea básica que había detrás de *Las colinas tienen ojos* era la de hacer una película de terror de bajo presupuesto que pudiera rodarse en un solo lugar –dice Locke–, así que escogimos el desierto.» «Peter y yo alquilamos un coche y recorrimos el Desierto de Mojave buscando exteriores junto con Robert Burns, nuestro director artístico, que ya había sido director artístico en *Texas Chainsaw Massacre (La matanza de Texas)*», recuerda Craven. El alejamiento de la civilización y la dureza del clima de aquella zona desolada eran esenciales para *Las colinas tienen ojos*, pero demostraron ser los aspectos más incómodos del rodaje de la película. Toda la película se rodó en exteriores, y un remolque se convirtió en el único refugio contra las inclemencias del entorno de que se disponía.

El reparto de *Las colinas tienen ojos* fue reunido a través de una serie de audiciones celebradas en un sótano detrás del Hollywood Sunset Plaza. El anuncio de las audiciones atrajo a Michael Berryman, un actor que por entonces era totalmente desconocido y cuya nada usual apariencia física le había permitido obtener papelitos en títulos como *Doc Savage* y *One Flew Over the Cuckoo's Nest (Alguien voló sobre el nido del cuco)*. Craven y Locke no tardaron en descubrir que Berryman no sólo tenía un físico aterrador sino que también era un actor de mucho talento y un tipo encantador. La asombrosa presencia de Berryman en el papel de Plutón es invariablemente lo que ha quedado más grabado en la memoria de quienes han visto la película, y su afabilidad y dedicación al trabajo es el recuerdo compartido más frecuente entre quienes trabajaron en la película.

Foto cortesía de Robert Burns

En pantalla o fuera de ella, Gordon no se dejará detener por una heridita en la pierna.

«Bueno, cuando reunieron el reparto de *Las colinas tienen ojos* yo apenas conocía a nadie en Hollywood –recuerda Berryman–. Pero Lou Doucer, mi agente, conocía a muchísima gente y me concertó una cita con Wes y Peter... y antes de que pudiera darme cuenta de lo que estaba ocurriendo, ya me habían dicho que iba a interpretar a Plutón. La verdad es que presentí que había obtenido el papel incluso antes de hacer la prueba.»

Berryman empezó a meterse en la piel de su personaje mucho antes de que se iniciara el rodaje. «Pasé mucho tiempo leyendo el guión en el

desierto junto a un viejo polígono de tiro de la Segunda Guerra Mundial –recuerda–. No había retrete, no había electricidad, no había agua... Podrías haberte muerto allí y nadie se habría enterado. Adquirí toda la experiencia necesaria para interpretar a Plutón.»

Janus Blythe, que interpretó a Ruby, la hermana de Berryman en la ficción, también se tomó muy en serio su papel. «Me ofrecieron el papel de Lynn, que acabó siendo interpretado por Dee Wallace –revela–. Pero el papel de la chica-animal con sus ropas de cuero, su mugre y sus serpientes de cascabel, era un auténtico desafío, y además salvaba al bebé. Me enamoré del personaje. Había interpretado un montón de papeles en los que sólo tenías que utilizar el cuerpo y estar guapa, y nunca me había sentido muy cómoda en ellos. El terror me gustaba mucho más.»

Blythe no bromea cuando habla de ese afecto hacia el género. Además de *Las colinas tienen ojos*, y de *Phantom of the Paradise (El fantasma del Paraíso)*, de Brian De Palma, la hermosa actriz ha sido vista en *The Incredible Melting Man (Viscosidad)*, *Drive-In Massacre*, *Spine* y *Eaten Alive (Trampa mortal)*, de Tobe Hooper. Actualmente presenta su propio programa en la televisión por cable pública de Los Angeles, y dice que su papel en *Soldier's Fortune*, una reciente epopeya de acción y aventuras, es el mejor que ha interpretado desde el de Ruby. Una acotación interesante: Blythe se enteró de las audiciones para *Las colinas tienen ojos* gracias a su amigo Michael Pataki, todo un veterano de la serie B.

Lance Gordon, que interpretó al temible Marte, había sido jugador de fútbol americano hasta que se lesionó una rodilla durante un entrenamiento. Gordon sigue en activo y se le puede ver en anuncios televisivos y de prensa (una fuente afirma que durante una temporada fue el hombre de los cigarrillos Winston), pero es bastante dudoso que los fans de *Las colinas tienen ojos* puedan reconocerle sin la peluca y los dientes postizos.

«Lance no había trabajado en ninguna película antes de *Las colinas tienen ojos*, pero era inteligente y poseía la clase de fuerza y agilidad necesarias para enfrentarse a la faceta física del papel sin hacerse daño –dice Berryman–. Lance llevaba esa dentadura postiza de látex durante el rodaje incluso cuando no tenía que hacerlo, y siempre estaba practicando sus diálogos... ¡y los de todos los demás!»

Marte (Lance Gordon) disfruta de uno de los placeres de la civilización mientras el director Wes Craven busca nuevas víctimas.

James Whitworth, también conocido como Papá Júpiter, probablemente sea el mayor enigma del reparto de la película. ¿De dónde salió? ¿Qué ha sido de él? Sólo su peluquero lo sabe... Wallace ya había trabajado en una película religiosa titulada *All the King's Horses* antes de aparecer en *Las colinas tienen ojos*, pero la actriz de *.E.T. (E.T. el extraterrestre)* opina que la película de Craven supuso su primera gran oportunidad. «*Las colinas tienen ojos* fue el paso hacia adelante más importante de mi carrera porque fue el primero –dice–. No soy fan de las películas de terror, pero sabía que *Las colinas tienen ojos* me plantearía un desafío y me abriría un montón de puertas. Me pareció que el guión estaba bastante bien para el tipo de película de que se trataba, pero si he de ser sincera nunca pensé que fuera un clásico ni nada por el estilo.»

La curiosidad más interesante del reparto la proporcionó Locke al interpretar un papelito. El productor se puso un tocado de indio e interpretó a Mercurio, el miembro de la familia caníbal afectado por una lesión cerebral que vigila el desierto y es arrojado desde lo alto de un risco durante la primera bobina de *Las colinas tienen ojos*. El personaje, que según los títulos de crédito fue interpretado por «Arthur King», también puede ser visto saltando y corriendo por el cementerio al comienzo de la película. «No había dinero suficiente para contratar otro actor, así que me disfracé y me dediqué a correr de un lado a otro», explica Locke.

Las colinas tienen ojos se rodó en cinco semanas a finales de verano y comienzos de otoño del año 1976. «Nuestro equipo técnico consistía en unas once personas que acababan de rodar una producción Corman titulada *Eat my Dust!* –recuerda Craven–. Al inicio del rodaje, todos pensaban que éramos una pandilla de memos de Nueva York que no tenía ni idea de lo que estaba haciendo, lo cual se acercaba bastante a la verdad, desde luego.» La película se benefició considerablemente del talento del director de fotografía Eric Saarinen, quien también trabajó en el documental sobre Hendrix *Jimmy Plays Berkeley* y en la producción AIP *Summer School Teachers*.

«Fue el típico rodaje de película de bajo presupuesto –dice Bobby Houston, quien interpretó al personaje de *Las colinas tienen ojos* del mismo nombre, después de lo cual supervisó el remontaje de la versión estadounidense de *Shogun Assassin (Asesino shogun)* y dirigió películas como *Bad Manners* y *Caged Fear*–. Todo se hacía increíblemente deprisa. Teníamos un equipo técnico minúsculo, compuesto básicamente por aficionados o novatos. La gran presión siempre fue el tiempo y el presupuesto; estoy seguro de que debíamos rodar entre treinta y cinco y cuarenta planos al día. He trabajado en otros rodajes donde la presión procedía de los enfrentamientos entre personas o la burocracia, pero en *Las colinas tienen ojos* no ocurrió nada de eso. Era como estar haciendo el servicio militar...

Marte aprovecha cualquier oportunidad para dejar claro que se llama así por el dios de la guerra, no por el planeta.

»Recuerdo lo mucho que me impresionó la escasez de medios del rodaje –sigue explicando Houston–. Ni tan siquiera teníamos una grúa para la cámara... Peter Locke iba de un lado a otro contando a todo el mundo que Susan Lanier [la protagonista] era una estrella, y que Virginia Vincent había sido una actriz conocida en todo el mundo. Mientras tanto, todos intentábamos aguantar la realidad de que nos estábamos en el desierto, asándonos de día y helándonos por la noche, y de que comíamos basura. Yo me sentía un poco incómodo: me hicieron llevar una camiseta Universidad-de-Ohio de imitación que habían comprado en una tienda de Hollywood Boulevard y unos pantalones cortos ceñidísimos "Estás magnífico! –me repetían una y otra vez Peter y Wes–. ¡Tienes un cuerpo estupendo, y debes enseñarlo!" Francamente, me sentía como un ligón de playa . »

La gran cantidad de acción física (a menudo muy violenta) que contenía el guión hizo que el rodaje resultara excepcionalmente duro para los actores. «Interpreté una escena en la que caía desde lo alto de un risco, y me acuerdo de que al terminar de rodarla, Eric Saarinen vino hacia mí y me dijo que no entendía cómo seguía vivo», recuerda Houston.

«En cuanto empezó el rodaje, me convertí en Ruby –recuerda Blythe–. Lo que quiero decir es que acabé llena de morados, golpes, arañazos... Wes no paraba de decirles que seguía estando demasiado guapa y que me ensuciaran un poco más. ¡Acabé revolcándome en el polvo al lado del remolque!» Al principio, Blythe se resistió a manejar una serpiente de cascabel viva, pero su conciencia profesional y su dedicación al personaje acabaron imponiéndose a sus temores.

«Cuando rodábamos las escenas nocturnas nos moríamos de frío –dice Martin Speer (*Coma* [ídem]), quien interpretó a Doug, el cuñado de la familia Carter–. Había hogueras y estufas, claro, ¡pero podías meter las manos y los pies en las llamas, y aún así se te continuaba helando el trasero! Al comienzo del rodaje sufrí una distensión muscular en la pierna y me dolía tanto que pensé que nunca podría volver a correr. Bueno, empecé a descargar el peso en la otra pierna, ¡y conseguí otra distensión muscular! Pensé que acabaría lisiado para siempre...», gime.

Como han observado Craven y otros, Berryman animó e hizo reír a todo el mundo durante el rodaje a pesar de que tuvo que someterse a una operación quirúrgica por esas fechas. «Había vivido algún tiempo en el desierto, así que no me sentía demasiado incómodo –dice–. No disponíamos de muchos lujos, desde

El reparto inició en que se escogieran unos exteriores más agradables, pero Craven está convencido de que el desierto es uno de los grandes atractivos de la película.

Foto Cortesía de Robert Hayes

Craven no entiende por qué Robert Houston le está haciendo la corte a Susan Lanier en pleno rodaje.

luego.. Si tenias una roca para sentarte en ella, ya podias considerarte afortunado. Pero me daba igual, porque formar parte de la familia canibal me permitia llevar el atuendo ideal para el desierto. La señora que diseñó el traje de Plutón era antropóloga y habia estudiado a los canibales de la jungla, y consiguió un traje tan cómodo como funcional. Pasado un tiempo, podia llegar a tumbarme sobre la arena y estar muy a gusto. La atmósfera del rodaje era muy parecida a ir de acampada con un grupo de gente del cine de Los Angeles: algunos actores veman a ver cómo se trabajaba incluso cuando no tenian que aparecer en esa escena.»

Wallace fue uno de los pocos miembros del reparto que no se dedicó a rondar por allí. «El rodaje me resultó bastante duro porque tenia que ir y venir del desierto cada dia, y cada fin de semana volvia a casa para estar con mi esposo. La escena más difícil de interpretar fue aquella en la que me encuentro con una tarántula dentro del remolque. Tuve miedo de verdad... ¡Esa cosa me horrorizaba!»

Wallace guarda pocos recuerdos de *Las colinas tienen ojos*, pero hay uno que no se le borrará jamás de la memoria. «Mi recuerdo más vivido del rodaje es el de estar acostada en el suelo, gritando y llorando durante la escena en que me moria –explica– Recuerdo haberme alegrado de que no fueran a utilizar los globos de sangre falsa tal y como habian hecbo con Virginia Vincent: uno de ellos no estaba lo bastante tenso, ¡y todo el mundo se llevó un buen susto!»

Los momentos de horror y brutalidad mas terribles de la pelicula quizás estén en la secuencia en la que Marte y Plutón atacan por primera vez el remolque de los Carter. Como recordarán los fans, Gordon le arranca la cabeza a un canario, y se bebe su sangre entre gruñidos y babeos antes de matar implacablemente a Wallace y Vincent. «Es una de las escenas de la pelicula que siempre afecta mucho a todo el mundo –observa Berryman, y hablar de la secuencta hace que el actor se acuerde de otro gran villano de las películas de Craven–. David Hess y yo sentimos una gran admiración el uno hacia el otro, y hemos mantenido muchas conversaciones sobre *La última casa a la izquierda* y *Las colinas tienen ojos*. Tanto David como yo estamos de acuerdo en que Wes es todo un maestro en el arte de crear miedo y emociones intensas.»

«Al inicio del rodaje, el equipo técnico creia que éramos una pandilla de memos de Nueva York que no tenía ni idea de lo que estaba haciendo.»

Los maquillajes de *Las colinas tienen ojos* eran básicamente efectivos, pero distaban mucho de la complejidad. «Recuerdo que los tipos que se encargaban del maquillaje eran algo asi como un grupito de lectores fanaticos de **FANGORIA** –dice Houston–. Les encantaban las asquerosidades... En el plano de la cara quemada del padre, le cubrieron de sangre y viscosidades, y después le fueron echando humo de cigarrillos desde detras de la cámara para crear la impresion de que estaba ardiendo.»

«Adoro esos planos de la cabeza cortada del padre –se entusiasma Berryman–. Ken Horn [uno de los maquilladores] solia llevar esa cosa de un lado a otro como si fuera una bolsa de viaje. No era más que una cabeza de maniqui recubierta de látex, pero cuando la prepararon y la iluminaron.. ¡Bueno, era realmente impresionante! –Su maquillaje de Plutón exigia muy poco trabajo–. Habia un poquito de capa blanca o decoloración que se obtenia con carbon de leña o spray de glicerina, y un poco de esmalte negro en mis dientes para producir el efecto de la dentadura medio podrida, pero eso era todo.»

«El ataque del perro a Plutón fue la única escena en la que tuvimos serios problemas –dice Craven–. Yo era consciente de que ningún adiestrador de animales de Hollywood querria lanzar a un perro sobre la garganta de un actor, y acabamos recurriendo a toda clase de trucos raros. Descubrimos que a ese perro le encantaba el bacon, asi que pegamos trocitos de bacon a la parte de atrás del cuello de Plutón.» En otros planos, Berryman llevaba una pelota de tenis con tubitos de sangre adbendos a ella escondida en el cuello

El actor no se acuerda del bacon, pero si recuerda otro uso muy peculiar de la comida. «Utilizaron tendones de ala de pavo o algo por el estilo para la herida en mi tobillo –revela–. Se limitaron a adherirlos con pegamento, y quedaron estupendamente.»

Un truco bastante mas macabro consistió en utilizar perros muertos para el rodaje de varios planos. «Compramos los restos de un pastor alemán por unos cien dólares –explica Craven riendo–. ¡Acabamos mon-

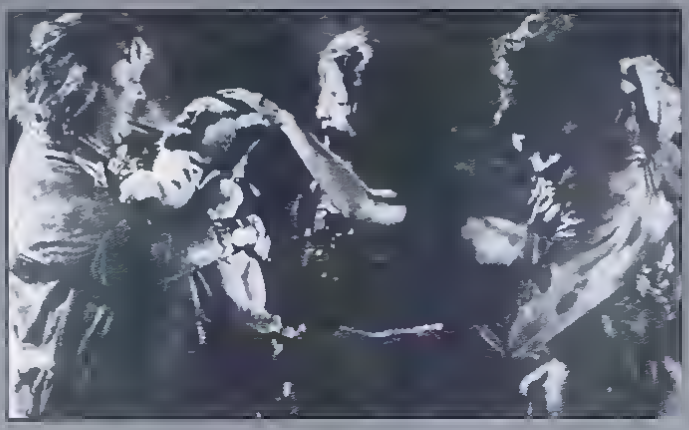


Foto: Cortesía de Bill Geo

¿Criar al bebé de los Carter como si fuera suyo... o comérselo? La familia caníbal de *Las colinas tienen ojos* medita el dilema.

tando la cabeza en un palo después de haberle puesto colmillos de goma, y nos dedicamos a frotarle el cuello al pobre Michael con ella!» De manera similar, una serpiente de cascabel recién sacada del congelador fue empleada en la escena en la que Ruby utiliza al reptil para que muerda a su hermano Marte. «¡Me dijeron que me diera mucha prisa, porque la serpiente no tardaría en descongelarse!», cuenta Blythe riendo.

Con una historia tan extraña y disparatada y tantos trucos improvisados esparcidos por el rodaje, resulta sorprendente que todas las personas involucradas en el proyecto se lo tomaran tan en serio como lo hicieron. «Un par de actores de la familia civilizada, Susan Lanier en particular, parecían sentirse un poco a disgusto. "Tendríamos que estar trabajando en culebrones y haciendo televisión seria, y en vez de eso no nos queda mas remedio que trabajar en este horror dirigido por un tipo llamado Wes Craven", ya sabe... –cuenta Berryman–. Pero incluso ellos acabaron sintiéndose a gusto y dejaron de despreciar el género. Era una historia sorprendente, desde luego, pero todos intentamos conseguir que resultara creíble, y nadie intentó convertirse en el centro de la atención.»

«Si nadie te dice lo contrario, creo que desde el punto de vista interpretativo lo que has de hacer es tomarte en serio a tu personaje –dice Speer–. Nunca tuve la impresión de que pudiéramos tomarnos la historia a broma: si querías que la película funcionara, todo tenía que ser lo más real y sincero posible.»

Aun así, cualquier persona que haya visto varias veces la película sabe que ésta no es inmune a las carcajadas. Algunos de los momentos que provocan la risa no son intencionados (la penosa cicatriz de maquillaje en el rostro de Papá Júpiter que aparece y desaparece de un plano a otro, por ejemplo), pero para empezar, el guión ya contenía una generosa dosis de humor feroz y cortante. El diálogo que mantienen Plutón, Marte y Júpiter es el elemento más conspicuo de humor negro de la película. «Bueno, evidentemente soltar frases como "Hemos conseguido un bebé de primera y muy tierno" siempre resulta divertido... ¡Pluton y su familia disfrutan muchísimo con lo que hacen! –observa Berryman–. Ah, y algunos de los diálogos de la familia civilizada son tan cursis y estúpidos que resultan hilarantes... Wes exageró al máximo a todos los personajes, pero siempre hay un equilibrio entre el humor y el miedo. Si vas demasiado lejos con el humor, lo que haces es acabar cargándote la película de terror. La payasada no encaja muy bien con la tensión, y creo que conseguimos no ir demasiado lejos en ningún sentido.»

«Al final del rodaje nos habíamos convertido en una familia muy unida», dice Craven, y la gran mayoría de su reparto parece opinar lo mismo que él. «Recuerdo que al acabar el último día de rodaje llegué a mi apartamento y sentí como si estuviera cayendo al vacío desde una gran altura –explica Blythe–. Mi familia se había esfumado... Acabé tan deprimida que me eché a llorar.»

Pero la «familia» de *Las colinas tienen ojos* no se disolvió por completo al terminar el rodaje principal. «Volvimos al desierto y rodamos un nuevo final en el que Papá Jupiter se levanta y ataca a Bobby –explica Craven–. Nos parecía que el final necesitaba más fuerza, así que decidimos añadir esa pequeña sorpresa extra.» Houston tiene la teoría de que este desenlace añadido a posteriori se debió a la influencia del éxito de *Carrie* (ídem), que alardeaba de un final «antihipo» similar. «Cuando se levantó de un salto y me agarró, James Whitworth me dejó literalmente inconsciente durante un momento», recuerda Houston. ¡Al parecer, la sacudida sorpresa fue realmente extrafuerte!

La pelea final entre Marte y Doug también fue reforzada mediante el rodaje de nuevos planos. «Esa pelea entre Lance y yo no fue totalmente limpia y "de mentira" –revela Speer–. Nos la tomamos bastante en serio, y hubo algunos momentos en los que se le fue la mano hasta el punto de que llegue a estar seriamente preo-

Foto: Cortesía de Robert Burns

Dee Wallace (centro) quizá deseó tener un coche así de grande cuando se vio atrapada por Cujo en una incursión posterior dentro del género.

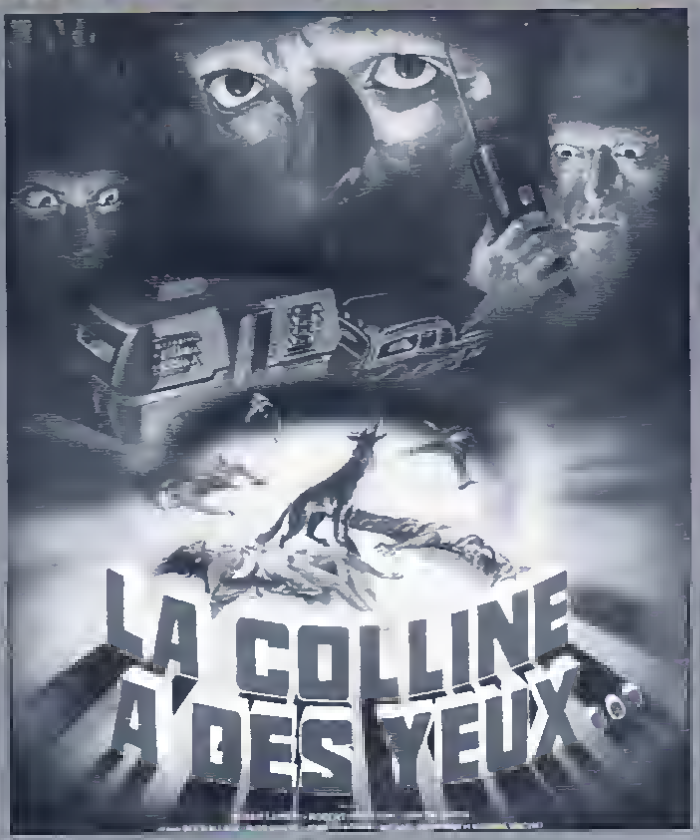


Ilustración Cortesía de Alan Jones

Bestia, un perro heroico, compite con Plutón como centro de la campaña publicitaria francesa de *Las colinas tienen ojos*.

cupado por mi integridad corporal.»

El esfuerzo extra invertido en el rodaje de la pelea clímax de *Las colinas tienen ojos* dejó tan impresionada a la MPAA que exigió ciertos recortes en el apuñalamiento de Marte si se quería que la película obtuviera una clasificación R. «La idea de que alguien apuñale a una persona y descubra que empieza a disfrutar haciendolo y se entusiasme, siempre ha sido una de las cosas más difíciles de colar en censura –dice Craven–. Tuvimos el mismo problema con *La última casa a la izquierda*. Resulta irónico, porque uno de los crímenes pasionales más comunes en nuestra sociedad es el apuñalamiento múltiple... Fue la escena que más me costó cortar cuando montamos *Las colinas tienen ojos*, porque me parecía que Martin había conseguido una interpretacion tremenda. Toda esa escena dejaba muy claro la idea de que cualquiera puede convertirse en un asesino si se ve sometido a una presión lo suficientemente fuerte.»

Pero la junta de clasificación apenas había empezado. La secuencia en la que Papá Júpiter crucificaba a Bob Carter en un árbol sufrió una significativa reducción, y varios planos de la cabeza ennegrecida de Carter empalada en una estaca obtenida a partir de un hueso pélvico humano fueron calificados X y sufrieron un tratamiento similar. La escena en la que Júpiter golpea al abuelo Fred (Russ Grieve) con una palanqueta de neumáticos se rodó en plano general y quedó intacta, pero los planos siguientes –que mostraban cómo el cuerpo de Grieve era clavado a la puerta de un cobertizo de herramientas–, acabaron en el suelo de la sala de montaje.

Berryman vio la película una y otra vez durante su breve etapa de exhibición cinematográfica. «Guardo un recuerdo tan vívido de ella que puedo verla dentro de mi cabeza como si estuviera sentado delante de un vídeo –dice el actor–. Estuve en centenares de cines viéndola porque me asombraba que fuera yo, mi imagen capturada en el celuloide, y no sabía cómo iban a reaccionar esas personas ante mí. Era como el tío Fétido en los dibujos de Charles Addams, soltando risitas al ver a toda esa gente tan asustada...»

Foto: Cortesía de John Roberts

Años después, Blythe y Berryman parecen haber olvidado sus diferencias en una convención de FANGORIA.

Todas esas horas dedicadas a ver *Las colinas tienen ojos* en la pantalla grande le han proporcionado unas cuantas historias muy divertidas. Berryman se encaró con una espectadora de Dallas que quedó horrorizada ante el contenido terrorífico de la película. «Después de que Papá Júpiter eche un vistazo a mi tobillo herido y diga "¡Marte, mata al bebé!», aquella mujer se sintió tan trastornada que intentó sacar a su hijo de catorce años del cine. Tuve que pasar unos diez minutos en el vestíbulo yendo de un lado a otro con ella mientras intentaba explicarle por qué las personas que hacen películas de terror no son mala gente», cuenta Berryman riendo. Por cierto, y según Craven, la película batió récords de taquilla en esa misma sala de Detroit.

Berryman no es el único miembro del reparto que tiene historias graciosas que contar sobre la exhibición de la película. «Después del rodaje me mudé de Los Angeles a Nueva York –dice Houston–. Llevaba unos dos días en la ciudad, y estaba en el apartamento donde me alojaba cuando de repente oí mi voz saliendo de la radio. "¡Bella está muerta!" Bueno, iban a estrenar la película al día siguiente, y esa noche fui a una fiesta y me convertí en una celebridad al instante. Todo el mundo había ido a ver *Las colinas tienen ojos* en un preestreno de la calle Cuarenta y Dos esa misma tarde .. Me contaron que había una familia con seis niños sentada en la primera fila, y que no pararon de gritar insultos a

la pantalla durante toda la proyección. Cuando apareci en la pantalla e hice esa especie de saltito tonto al lado del remolque, un negro grito, "¡Eh, ese moreno es gay!" Después vi carteles en el metro con esa foto realmente asombrosa de Michael Berryman, y aún me acuerdo de todas las pintadas diciendo CHUPAME LA CABEZA que había al lado...»

Según Craven, *Las colinas tienen ojos* no obtuvo un éxito cinematográfico tan grande como su predecesora y ha generado la mayor parte de sus ingresos a través del vídeo, donde nunca ha dejado de dar dinero. «Las recaudaciones de la fase de distribución cinematográfica no fueron tan grandes como podrían haber sido porque los subdistribuidores no consiguieron mantener la película en los cines –explica Craven–, y la razón por la que siempre era postergada es que la distribuyeron al mismo tiempo que *Smokey and the Bandit (Los caraduras)*. Los distribuidores de esa película decían a los dueños de los cines que se olvidaran de esa roemez y que contrataran *Las caraduras* en su lugar.»

Aun así, Locke calcula que *Las colinas tienen ojos* ha recaudado más de veinticinco millones de dólares desde 1977, y esos enormes beneficios acabaron llevando a una secuela. La universalmente vapuleada *Hills Have Eyes 2 (Las colinas tienen ojos, Segunda parte)* se rodó en el año 1983, y después de toda una eternidad de problemas de producción, llegó a las pantallas para «disfrutar» de una misericordiosamente breve y muy poco llamativa carrera de exhibición cinematográfica a finales del año 1985.

Craven atribuye el fracaso de la secuela a la falta de dinero y de organización. «Habíamos planeado volver a rodar un montón de secuencias, pero el dinero no llegó jamás», explica con voz cansada. «Creo que se les fue la mano añadiendo cosas... Me refiero al equipo de motoristas y todos los otros personajes nuevos –se lamenta Blythe–. No sé por qué no se mantuvieron fieles a lo que ya se había demostrado que daba resultado. Tanto Michael como yo quedamos muy decepcionados.»

«Muchos de los conceptos argumentales de la secuela eran bastante oscuros y hubiesen necesitado una aclaración –dice Berryman–. Nunca explicaron qué fue de Plutón entre una película y otra, y nunca hemos llegado a saber de dónde salió el personaje del Segador. Y, de todas maneras, ¿qué infiernos era? Parecía como si le hubieran pegado un trozo de pelota de baloncesto en la cabeza... ¡Era realmente horrible!»

«Hubo muchos conflictos de personalidad durante el rodaje, y todo el rounde estaba de bastante mal humor –añade Blythe–. ¡Me pasé todo el tiempo escondida en mi habitación del botel!»

Según Blythe, lo que provocó más discusiones y enfrentamientos fue el final de la película, que originalmente hacía que una Ruby «civilizada» enyera a un pozo y fuese atravesada por una flecha. «Yo no quería que Ruby muriese y no sólo porque fuese mi personaje, sino porque los fans la adoran –dice la actriz–. Tuve muchas discusiones con Wes y Peter en las que intente cambiar el final de la película, pero cuando llegamos al final del rodaje, acabé teniendo que rendirme. "Lo siento, Janus –dijo Wes–, pero tenéroos un contrato de garantía sobre la película terminada. Vamos muy retrasados y tenemos que ganar bempo como sea. Quiero que resbales hacia atrás, que choques con la roca y que te mueras..." Yo no dije ni una palabra, pero en mi fuero interno grité ¡NI SOÑARLO! Tenía la sensación de que me habían engañado, así que en vez de morir fingí que había quedado sin sentido. Desde entonces, siempre que voy a una convención se me acerca algún fan para preguntarme qué me ocurría exactamente al final de la película, ¡que es justo lo que yo quería conseguir!»

«La idea básica del guión fue la de crear esas dos "familias espejo".»
—Wes Craven

«El que alguien como Wes, que es capaz de crear algo extremadamente bueno dadas las condiciones adecuadas, también sea capaz de hacer algo como *Las colinas tienen ojos, Segunda parte* cuando las condiciones no son las adecuadas, resulta muy revelador –se sincera Houston–. La película no refleja tanto la visión de Wes como las dificultades de la industria cinematográfica.»

Irónicamente, fue precisamente esa secuela la que impulsó a Houston a buscar una carrera al otro lado de la cámara. «Janus y yo fuimos a una sala de proyección de Burbank para ver las tomas del día –recuerda Houston–. Bueno, llegamos con retraso, y lo primero que vi al cruzar el umbral fue un gigantesco primer plano de mi cara gritando. Eché un vistazo a las arrugas y a toda esa carne hinchada, giré sobre mis talones y salí de allí. Desde entonces no he vuelto a trabajar como actor.»

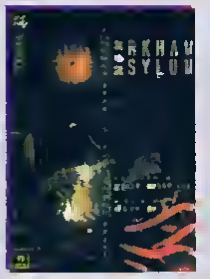
A pesar de su secuela, no cabe duda de que *Las colinas tienen ojos* ha acabado ocupando el lugar que se merece en la galería de películas de culto del género. En las escenas del sótano de *Evil Dead (Posesión infernal)* de Sam Raimi se puede ver un cartel de la película (un chiste interno que hace referencia al cartel de *Jaws [Tiburón]* desgarrado que se ve en *Las colinas tienen ojos*), el grupo de terror-punk The Misfits usó el título de la película en una de sus canciones, e incluso existe una película X con el nada prometedor título de *The Hills Have Thighs* [«Las colinas tienen muslos»].

Locke y Craven son muy conscientes de la existencia de un gran número de fans, y actualmente están trabajando en una tercera entrega de la serie, que tiene como título provisional *The Outpost: The Hills Have Eyes III*. Jonathan, el hijo de Craven, también está involucrado en el desarrollo de la secuela, y ya se ha establecido contacto con Michael Berryman para que aporte su talento a la película. El argumento de esta nueva secuela gira en torno a una base secreta del gobierno situada en el desierto, a la que son llevados algunos miembros de la tribu caníbal para examinarles a fin de averiguar más cosas sobre su increíble capacidad de supervivencia. «El guión es muy bueno –promete Locke–. Ya nos han hecho un par de ofertas, y estamos decidiendo cuál vamos a aceptar.»

Mientras esperamos con impaciencia el regreso de Plutón en la tercera entrega de la saga, Berryman alberga la esperanza de poder producir sus propios horrores. Como uno de los mayores fans de *Las colinas tienen ojos*, el actor resume lo que opina de la película que le convirtió en un ídolo del género con estas palabras: «*Las colinas tienen ojos* es un clásico, y me honra formar parte de él. ¡Todos llegamos a ser muy amigos!»

Que no falten en tu BIBLIOTECA

2.700 pts. Ref.: 1

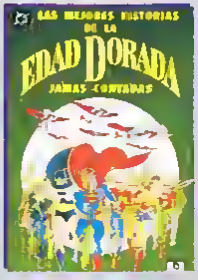


1.975 pts. Ref.: 2

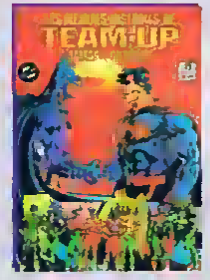
2.850 pts. Ref.: 3

1.950 pts. Ref.: 7

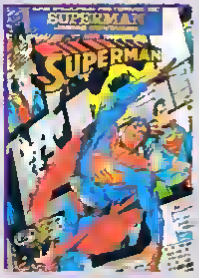
2.900 pts Vol. I Ref.: 8
2.850 pts. Vol. II Ref.: 14



2.700 pts. Ref.: 9



2.850 pts. Ref.: 10



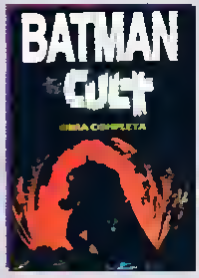
2.800 pts. Ref.: 11

1.600 pts. Ref.: 12

1.975 pts. Ref.: 13

1.975 pts. Ref.: 17

1.975 pts. Ref.: 15



1.975 pts. Ref.: 16

2.275 pts. Ref.: 18

Dirija su pedido a EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157 9.º-08011 BARCELONA

REF 1	2 700 pts.	REF 12	1 600 pts
REF 2	1 975 pts	REF 13	1 975 pts
REF 3	2 850 pts	REF 14 Vol. II	2.850 pts.
REF 7	1 950 pts	REF 15	1 975 pts
REF 8 Vol. I	2 900 pts	REF 16	1 975 pts
REF 9	2 700 pts	REF 17	1 975 pts
REF 10	2 850 pts	REF 18	2.275 pts
REF 11	2 800 pts		

FORMA DE PAGO Contra reembolso

Talón bancario
Giro postal
Mas 250 pts GASTOS ENVIO

Nombre y apellidos
Domicilio Tel
Cod. Postal Pobl. Prov

LOS M

Leif Jonkers ha convertido *Darkness* en un verdadero escaparate de los horripilantes FX de Gary Miller.

Jóvenes promesas que no están atadas por las fórmulas de Hollywood hacen películas de terror a su manera.

por MICHAEL GINGOLD

No hace mucho tiempo parecía que cualquier persona que buscara una alternativa a los estudios «serios» siempre podría encontrar espacio vital entre los distribuidores independientes, que llenaban las pantallas de los cines con osados terrores estadounidenses e importaciones italianas especializadas en romper tabúes. Pero las cosas han cambiado mucho durante los últimos diez años. la fuente del terror italiano se ha secado, muchos independientes han dejado de operar, y los que todavía existen parecen no tener más ambición que ir lanzando al mercado una aburrida serie de títulos seguidos por números.

En la actualidad, las películas que tienen más probabilidades de tomarse el terror en serio están siendo hechas por los verdaderos independientes, jóvenes emprendedores y llenos de recursos que se mantienen muy alejados del «cine normal» y que financian de su propio bolsillo proyectos de terror altamente personales. Destinados a una exposición limitada en vídeo (y a menudo rodados en ese formato), estos «terrores caseros» suelen estar realizados con mucha más convicción que los títulos «de bajo presupuesto» que obtienen una difusión en vídeo mucho más amplia que ellos.

Una de las aportaciones temáticamente más ambiciosas de esta nueva cosecha es *Shatter Dead*, una historia rodada en Long Island que cuenta cómo una joven se abre paso por un mundo que ha caído en poder de los zombis. Pero estos muertos que caminan son muy distintos a los que se encuentran en la típica película influida por Romero. «No se comen a la gente, y no son mas destructivos de lo que suelen serlo las personas normales –expli-

IERTOS DEL VIDEO

ca el guionista/director Scooter McCrae–. El auténtico tema de la película es que apenas hay diferencia entre los zombis y los vivos, aunque existen rígidas estructuras de clase que se interponen entre ellos.

«Cuando empecé a escribir el guión, era una película de zombis con tripas y sangre mucho más tradicional –sigue explicando–, y me pareció que estaba rebuyendo el problema básico, que es la muerte en sí. El horror que inspira la idea de ser comido en vida es menos intenso que el horror que inspira el saber que llegará un día en el que te morirás. Es un miedo tan básico y primario que está dentro de todos nosotros... De repente me encontré escribiendo desde esa perspectiva, y a partir de entonces todo fue sobre ruedas.» Pero este enfoque cerebral no ha impedido que la película contenga numerosos estallidos de violencia superintensa, y sólo quiere decir que una gran parte de ellos tienen como víctimas a los no muertos que hablan, piensan y sienten.

De hecho, el derramamiento de sangre muy explícito es el hilo conductor que une a la gran mayoría de estos independientes, y quizá no haya ninguna aportación más roja que *Darkness*, una horripilante película de vampiros escrita, producida y dirigida por un nativo de Kansas llamado Leif Jonker. «Sí, no cabe duda de que es una película para fans de la sanguinolencia –dice–. Culmina con la que probablemente sea la secuencia de descomposición a mayor escala nunca vista en una película de vampiros, y creo que tiene el récord mundial de cabezas que estallan. Disponíamos de cincuenta extras, y utilizamos casi seiscientos litros de sangre solo para esa escena...»

Jonker rodó su epopeya vampírica –la historia de un vampiro nómada llamado Liven, que transforma a prácticamente todos los habitantes de un pueblecito en chupadores de sangre–, en Super-8 que posteriormente transfirió al vídeo, y afirma que nunca tomó en consideración la idea de rodar en vídeo. «Me parecía que debía usar película –explica–. Es la mejor manera de empezar... Tanto si es Super-8 como si es 16 mm, siempre tienes que partir de auténtico celuloide.»

Ninguna actriz joven y guapa está a salvo en el mundo del terror de bajo presupuesto. (Lotte V. Annie, maquillada por Pericles Lewnes en *Shatter Dead*)

Así es como J. R. Bookwalter, de Akron, Ohio, irrumpió en el subgénero de la masacre. Su horror zombico *The Dead Next Door* se rodó en Super-8 y, al igual que *Darkness*, exigió casi cuatro años de trabajo. David DeCouteau vio la película y le gustó, y contrató a Bookwalter para que produjera y dirigiese películas destinadas a su programa de distribución en Cinema Home Video, lo que acabó dando como resultado títulos en 16 mm como *Skinned Alive*, un montón de producciones rodadas directamente en vídeo y el que Bookwalter acabara poniendo en marcha su propia empresa, Tempe Video. Su última creación es *Ozone*, en la que un detective que sigue el rastro de la droga que da título a la película acaba siendo inyectado con ella y, en palabras de Bookwalter, «empieza a ver el mundo de una manera un poco distinta y sufre unas transformaciones muy extrañas».

Ozone no sólo es la película más ambiciosa que ha dirigido Bookwalter en toda su etapa post *Dead Next Door*, sino que también es la primera de la que se siente satisfecho. «Hasta ahora todos esos títulos eran meramente un trabajo pagado –explica–. Se rodaban para llenar un hueco en el mercado, y no porque yo quisiera que existiesen. En esta película he utilizado el enfoque que empecé a definir con *Dead Next Door*, donde trabajé con plena libertad, y la he financiado yo mismo con los fondos de que disponía en ese momento.»

No cabe duda de que la ruta de la autofinanciación puede llevar implícitos muchos desafíos técnicos, pero también da como resultado una libertad creativa total, lo cual permite que el director haga lo que quiera... basta llegar a la perversidad, si así lo desea. Esto es particularmente cierto en el caso de *Shatter Dead*, que em-

Fotos de *Shatter*. Cortesía de Scooter McCrae

Scooter McCrae y dos actrices se toman un descanso entre escena y escena de *Shatter Dead*...

...antes de que McCrae interprete a Kaps en *Original Sins*.

pieza con un acto sexual entre una joven y un ángel del sexo femenino y contiene lo que McCrae describe como «un aborto con escopeta», y es todavía más cierto en el caso de *Original Sins*, un proyecto en el que McCrae trabaja como intérprete y que, al igual que *Shatter Dead*, se está rodando a nivel de vídeo profesional.

«Es la historia de tres chicas católicas sometidas a una "inmaculada violación" por una presencia que ellas creen es Jesucristo –empieza diciendo Matthew Howe, coguionista y codirector de la película junto con Howard Berger–. Cada vez que salen de su delirio se sienten más intensamente inspiradas por la divinidad, pero lo que está ocurriendo en realidad es que están siendo controladas por un alienígena, que las obliga a llevar a cabo una serie de actos cada vez más obscenos y violentos. Una de las chicas se enamora de esta criatura que cree es Jesucristo y otra, que siente un secreto amor lesbiano hacia esa chica, decide que debe impedir que su amiga siga entregándose a esa presencia. Y la tercera chica, que es la más devota, es agredida sexualmente por su tío, que es sacerdote, y cotonces... Bueno, no podemos contar el final, naturalmente.»

Y todo eso sin mencionar el subargumento que se está rodando hoy, en el que un trío de *heavys* obsesionados por el demonio llevan a cabo un ritual con el cadáver de una virgen y traen a nuestro mundo a Kaps. No es el demonio que estamos acostumbrados a ver (para empezar, lleva gafas), pero quiere impresionar a los satanistas, por lo que aparece luciendo una cabeza calva y roja y cuernos, una apariencia que el maquillador Josh Turi ha concebido con la intención de que resulte más bien poco convincente. El resto del trabajo de Turi no puede ser más serio y efectivo, pero Berger insiste en que la película no pretende ser una acumulación de sustos baratos. «No estamos interesados en hacer meras series Z, sino en crear un cotretenimiento muy perverso –dice–. Cuanto más fuerte sea el contenido, más fuerte será el significado que se oculta detras de el. Es lo que yo llamo serie Z racionalizada contextualmente.»

Bookwalter tampoco ha tenido que enfrentarse nunca a ninguna clase de restricciones creativas ni tan siquiera en las películas que ha hecho para otros; pero observa que a pesar de ser totalmente suya, *Ozone* quiza resulte un poco menos «fuerte» que su obra anterior. «Es curioso pero las cosas mas bestias que he hecho siempre han sido para otros, y resulta extraño que nadie me haya dicho jamas: "No puedes hacer esto" –explica–. Estoy acostumbrado a hacer lo que me da la gana y en *Ozone* podria haber hecho lo que quisiera, pero .. Bueno, digamos que me contuve a mi mismo. Originalmente, la película tenia que ser mucho más sangrienta, pero hemos tendido a privilegiar los elementos mas raros por encima de la sanguinolencia pura y simple.»

El resultado es una película repleta de muchos y variados FX, que incluyen maquillajes de personajes extranos, protesis corporales completas e incluso un par de escenas de *morphing*, todo con un presupuesto que probablemente no habria bastado ni para pagar las comidas del equipo tecnico en *Terminator 2*. Bookwalter creo los FX digitales con su sistema Amiga, y repartio el trabajo de maquillaje entre colaboradores suyos de otras películas como

Todas las fotos: Cortesía de Full Moon

Es una pena, pero los profesores de la academia de Policía se saltaron las lecciones sobre los vampiros

Bill Morrison y David Barton. «Se puede decir que todos volvimos a nuestras raíces y que hemos trabajado sobre una base de porcentaje para hacer la película –explica–. Los costes eran nominales. A esas alturas ya conocíamos tan a fondo lo que estábamos haciendo que resultó bastante sencillo: sabíamos que necesitábamos tal cantidad de espuma de latex, etcétera.»

Cuando Jonker se dispuso a rodar *Darkness* contaba con la ventaja de haber escogido a su especialista en FX como protagonista de la película. Gary Miller interpreta a una especie de joven Van Helsing que decide poner fin a las correrías de Liven. «Gary es un buen actor, pero tanto el como yo sabemos que consiguió el papel porque podía estar seguro de que se presentaría cada día en el rodaje –dice Jonker–. Ah, y el hecho de que fuera un actor lo suficientemente bueno nos permitió decidir que valdría la pena enfrentarse a los problemas que provocaría usarle como protagonista y como creador de FX... Había mucho trabajo que hacer, ya que en la película hay más de cien planos de FX, pero al final todo acabó saliendo bien gracias a que Gary se volcó en la película. Aparte de mí, es el único fan del terror puro y duro que he logrado encontrar en todo Kansas.»

Jonker no tuvo tanta suerte con otros miembros de su reparto. Al igual que ocurre en la gran mayoría de películas de esas características, el presupuesto de *Darkness* no permitía pagar al reparto, y hubo algunos conflictos con los empleos de los actores. «Todo el mundo estaba trabajando a jornada completa –recuerda Jonker–, por lo que a veces pasaban dos semanas enteras sin que pudiéramos rodar ni un plano. Después nos reuníamos e intentábamos compaginar los horarios de todo el mundo para poder trabajar, y conseguíamos rodar durante una hora y media o dos horas. Y a veces te encontrabas con que la gente no se presentaba. Recuerdo una noche a las dos de la madrugada en que tenía a cincuenta extras preparados para rodar una escena, y mis actores tuvieron problemas inesperados y no pudieron venir. Me encontré con esas cincuenta personas a las que no conocía dispuestas a perseguir a nuestros héroes, y lo único que pude hacer fue rodar planos de los extras corriendo por la calle. En casos así, haces lo que puedes y te conformas con ello.»

Si conseguir actores que trabajen gratis ya resulta complicado, convencerlos de que trabajen sin cobrar en una película sexualmente tan explícita como *Shatter Dead* puede parecer una empresa pura y simplemente imposible. Una escena de amor entre una chica, un chico y un arma de fuego debería bastar para que cualquier intérprete se lo pensara dos veces, pero McCrae afirma que no tuvo ningún problema para reunir el reparto de la película. «El truco estriba en encontrar buenos actores y actrices para que interpreten las escenas –dice–. En ese caso determinado, todos eran amigos, y una cosa que me ayudó mucho es que cuando les enseñé el guión lo leyeron como amigos y comprendieron lo que pretendía obtener con esa escena. No hubo ningún problema, cosa que me sorprendió, porque cuando le entregaba el guión a alguien siempre decía lo mismo: "Oye, si luego no quieres volver a dirigirme la palabra, o la vida lo comprenderé, pero échale un vistazo a esto. He pensado que podrías interpretar un papel en mi película..." Y casi todo el mundo se lo tomó como un cumplido.»

Probablemente no veremos nada parecido en Interview with a Vampire.

Original Sins vuelve a utilizar a varios intérpretes de *Shatter Dead*, pero Howe y Berger tropezaron con cierta resistencia cuando empezaron a buscar a la chica que tendría que soportar las peores salvajadas de la película. «Les explicamos con todo detalle lo que tendrían que hacer a las actrices que nos interesaban, y nos dijeron que de acuerdo, que no había ningún problema –recuerda Howe–. Después les dimos el guión, y enseguida telefonearon diciendo que nunca serían capaces de hacer esas cosas. Dijeron que no se habrían imaginado que las escenas fueran a ser tan realistas.»

«Les pregunté si la desnudez era un problema, porque había formas de reducirla al máximo o incluso eliminarla del todo, y dijeron que no, que era el contexto –añade Berger–. Preferían ser asesinadas en la ducha que el pasar por una experiencia desgarradora, que además iba a ser desarrollada y mostrada de una manera muy explícita y emocionalmente agotadora. No querían pasar por eso así de sencillo.»

Convencer a una distribuidora de que un sector del público lo bastante amplio pagará dinero para presenciar esos actos indecibles puede presentar un problema igualmente espinoso una vez terminada la película. Conseguir que una película de terror de presupuesto muy bajo sea distribuida en el cada vez más diminuto mercado del vídeo no es tarea fácil, aunque Bookwalter cuenta con la ventaja de tener su propia distribuidora, Tempe Video. «Cometí todos mis errores de distribución con las otras películas que he manejado –dice–. Tenía muy claro que iba a sacar de *Ozone* en el aspecto financiero, así que me tracé una especie de plan de negocios. Puede hacer una película que sabía encajaría dentro de cierta situación, y que no supondría un riesgo financiero.»

Bookwalter también planea reducir la escala a la que ha estado operando Tempe Video, que ha distribuido un par de docenas de producciones independientes du-

El Señor de la Droga de *Ozone* (James L. Edwards) es un poderoso argumento a favor de la campaña «No, Gracias».

A diferencia de la gran mayoría de zombis del cine, los no muertos de McCrae padecen mucha más violencia de la que infligen.

rante el último año en asociación con su sello secundario, Video Outlaw . e incluso él admite que algunas eran bastante flojas «Muchas de las cosas que estaba vendiendo no me gustaban nada, y he decidido que voy a distribuir menos títulos, una nueva política que iniciaré con *Ozone* –dice– El mercado B se está encogiendo hasta tales extremos que hoy en día resulta muy difícil obtener algún beneficio. Si pudiera invertir cien mil dólares en la promoción de cada película, probablemente funcionarían estupendamente, pero no dispongo de acceso a esa clase de cifras.»

Podría suponerse que la apariencia general «bajo presupuesto» de un proyecto autofinanciado sería el gran obstáculo a la hora de encontrar distribución, pero según Jonker eso no tiene por qué ser así en el caso de *Darkness*. «No le dijimos a nadie que la habíamos rodado en Super-8 Algunas personas se dieron cuenta, pero la gran mayoría no –revela–. Normalmente nuestro gran problema era el no contar con una estrella, y después de eso el que no hubiera nada de sexo. Después venía el tema de los valores de producción, pero siempre en tercer lugar.»

Y, naturalmente, en algunos casos la violencia altamente explícita de la película también causó una cierta preocupación. «Un distribuidor me hizo una oferta bastante decente, pero quería que cortara ciertas escenas –recuerda Jonker–. Quería cortar la escena del túnel de lavado de coches en la que le desgarran la garganta a Chris Michael y el chorro de sangre de la arteria salpica todo el techo, que es una de las escenas con más fuerza y mejor rodadas de la película. Siempre deja impresionadísimo al público, y él quería cortar toda la escena. . La oferta resultaba muy tentadora en el aspecto monetario, pero acabé diciendo que no porque esa escena es uno de los grandes atractivos de la película.» Jonker acabó llegando a un acuerdo con Film Threat Video, y por sorprendente que parezca, la cadena Blockbuster ha accedido a colocar la cinta en sus estantes con la única condición de que se cambie la carátula por otra menos sangrienta.

Pero la apariencia visual también puede crear problemas con los distribuidores, muchos de los cuales sienten considerables recelos ante la idea de distribuir un producto con un obvio aspecto de haber sido rodado directamente en vídeo. Bookwalter rodó *Ozone* en vídeo, pero después sometió la cinta al proceso Filmlook, que proporciona una densidad más «de película» a las imágenes. Sus experiencias con *Dead Next Door* le han convencido de que el vídeo es la solución ideal para quien se mueva dentro de su gama presupuestaria. «El Super-8 es lo que yo llamo alto mantenimiento –explica– Si el rodaje o la transferencia a vídeo no se llevan a cabo correctamente, puede quedar realmente horrible, y puedes rodar centenares de bobinas, esperar tres semanas para que te las procesen y acabar con una película invisible porque todo está demasiado oscuro Cuando filmas en vídeo, puedes conectar un monitor y ver lo que estás obteniendo en el mismo instante en que lo filmas.»

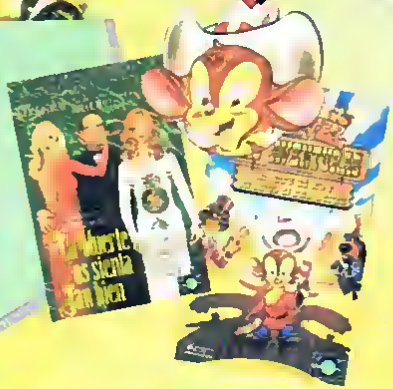
McCrae está totalmente de acuerdo con él. «Me crié con el celuloide, y al principio no tenía ninguna confianza en el vídeo –dice– Muchos amigos míos decían "Si no puedes rodar con película, ¿por qué ruedas?" Bueno acabé descubriendo que es una actitud realmente estúpida. lo importante no es el medio con el que trabajas, sino la historia que estás contando Después de hacer *Shatter Dead*, todo el mundo empezó a decir "Dios mío, qué maravilla", y ahora todo el mundo está filmando en vídeo y poniendo en marcha montones de proyectos Rodar con película tal y como debe hacerse exige toneladas de equipo, pero con un vídeo puedes salir a la calle y hacer lo que quieras.»

CINE

¡YA EN TU KIOSKO!

TV

VIDEO



JUEGOS DE ROL

TECNOLOGIA

¿Te imaginas todo junto en una sola revista, por el mismo precio?

Ahora tienes

TODO

PANTALLAS

La Revista

BANDAS SONORAS

VIDEO JUEGOS

además

MUSICA, LIBROS, CONCURSOS

Y MUCHOS REGALOS MAS...

TODO POR SOLO 400 pts

Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte

...¡En combate! Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo **1.875** pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo **350** pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc

JUEGOS ROL

SPELLFIRE

TSR